11 230 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

by Hennady

WATCH DOGS 2

ХАКЕРЫ В СОЛНЕЧНОМ ГОРОДЕ

ЗЕЛЕНЫЙ СНОВА В МОДЕ
WORLD OF WARCRAFT: LEGION

ЗДОРОВАЯ ПЯТЕРКА
СВЕЖИЕ СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

ПИКСЕЛЬНЫЙ МОРДОБОЙ
MOTHER RUSSIA BLEEDS

ОНИ СУЩЕСТВУЮТ!
ДЕВУШКИ, КОТОРЫЕ ИГРАЮТ

THE TOMORROW CHILDREN • NIER: AUTOMATA • ENDLESS SPACE 2
MOTHER RUSSIA BLEEDS • THE TURING TEST • NBA 2K17 • NHL 17
FIFA 17 • КАЗАКИ 3 • FORZA HORIZON 3 • RECORE • LIVELOCK
PRO EVOLUTION SOCCER 2017 • ABZÛ • THE KING OF FIGHTERS XIV

9 771560 258026 16011
игроМедиа

Мир Фантастики

16+

MIRF.RU

ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ. ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ КИНО

Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»

- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Что посмотреть? Советы каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

Нас больше 200 тысяч
Присоединяйтесь и вы!

16+

РЕКЛАМА

ИГРОМЕДИА | ИГРОМАНИЯ | МИР ФАНТАСТИКИ

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Герман Титов, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016
Тираж 30 800 Circulation 30 800

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

ЗДРАВСТВУЙ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

В прошлых выпусках «Игромании» в рамках рубрики «Почта» нас забросали вопросами о том, как найти девушку-геймера. Мы поняли, сколь важна для вас эта тема, и подготовили материал, который частично отвечает на этот животрепещущий вопрос. Частично – потому что это взгляд только с одной стороны, женской. Кроме рекомендаций по фарму девушек-геймеров, у нас в номере много косплея. Мы взяли интервью у Анастасии Зеленовой, а заодно и пофотографировали ее. Одна из этих фотографий даже украсила наш постер! Ну и буквально перед самой сдачей номера пробежались по «Игромиру» и отсняли для вас самых-самых крутых косплееров. На этом праздник для визуалов, впрочем, не заканчивается. В этой «Игромании» вы найдете рассказ о необычном хобби – изготовлении диорам по мотивам игр и телепроектов. Разумеется, с примерами самых красивых работ.

Второй ключевой темой номера стали спортивные игры. Как раз подоспел урожай симуляторов, от классического футбола до красивейших автогонок **Forza Horizon 3**. Кстати, в этом году планка качества у спортивных проектов неожиданно высокая, так что есть из чего выбрать. Ну а наши рецензии помогут сориентироваться.

Несмотря на обилие спорта, ключевыми играми номера все-таки стали **Watch Dogs 2** и **World of Warcraft: Legion**. Первой мы посвятили интереснейшее превью и нашу обложку, а второй – центральную рецензию и вторую сторону постера. А в целом Warcraft отвоевал себе целых 24 полосы!

Еще мы решили попробовать немножко разбавить «Железный цех» новым типом обзоров. Обычно в этой рубрике можно найти только экспертное мнение с анализом кучи характеристик какой-нибудь железяки и беспристрастным выводом о ее качестве. А вот что будет, если дать какое-нибудь крутое устройство не «железному» редактору, а обычному, игровому, и собрать живые впечатления о том, каково этим девайсом пользоваться: что было удобно, где возникли трудности, насколько ужился с новой техникой домашний питомец? Читайте два экспериментальных обзора и обязательно делитесь своими впечатлениями о таком подходе к «железу» на нашей почте – **post@igromania.ru**. Нам действительно очень интересно ваше мнение, от него зависит, продолжим ли мы делать материалы в таком ключе или признаем эксперимент неудачным.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 22 ноября. Приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

TWITCH

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

by Hennady

6 КАК ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ДЕВУШКОЙ-ГЕЙМЕРОМ ...И ВЫЖИТЬ

38 WORLD OF WARCRAFT: LEGION
ОБЛОМАЙ ИЛЛИДАНУ РОГА!

06-17 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

06 Как познакомиться с девушкой-геймером?
10 Факты о себе от косплеера Анастасии Зеленовой
14 Косплей «Игромира» и Comic Con Russia

18-21 ГИЛЬДИЯ

18 Выход из плоскости

22-37 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

22 Watch Dogs 2
26 The Tomorrow Children
30 NieR: Automata
32 Yesterday Origins
34 Endless Space 2

38-93 ВЕРДИКТ

38 World of Warcraft: Legion
44 Warcraft Adventures: Lord of the Clans
48 Казаки 3
52 The King of Fighters XIV
56 Mother Russia Bleeds
60 FIFA 17
64 Pro Evolution Soccer 2017
66 NHL 17
70 NBA 2K17
74 Forza Horizon 3
78 ReCore
82 Livelock
84 The Turing Test
86 Fallout 4: Nuka-World
88 Space Rangers Quest
90 ABZÛ

94-113 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

94 История игровых автоматов
100 100 лет первому танку
104 Как основать инди-компанию, часть вторая и третья
112 Бросай фастфуд. Качай «Железо»!

48 КАЗАКИ 3
ТИХА УКРАИНСКАЯ НОЧЬ

74 FORZA HORIZON 3
ГОНОЧНЫЙ РАЙ

128 STEAM CONTROLLER
БОЯРСКИЙ ГЕЙМПАД

ПОСТЕРЫ

Анастасия Зеленова
World of Warcraft: Legion

НАКЛЕЙКИ

ABZÛ
The King of Fighters 14
NieR: Automata
Fallout 4: Nuka-World

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1
ООО «Игромедиа» 3

by Hennady

60 FIFA 17
ДОБАВЬТЕ ИСЛАНДИЮ!

22 WATCH DOGS 2
ХАКЕРЫ ПОД СОЛНЦЕМ

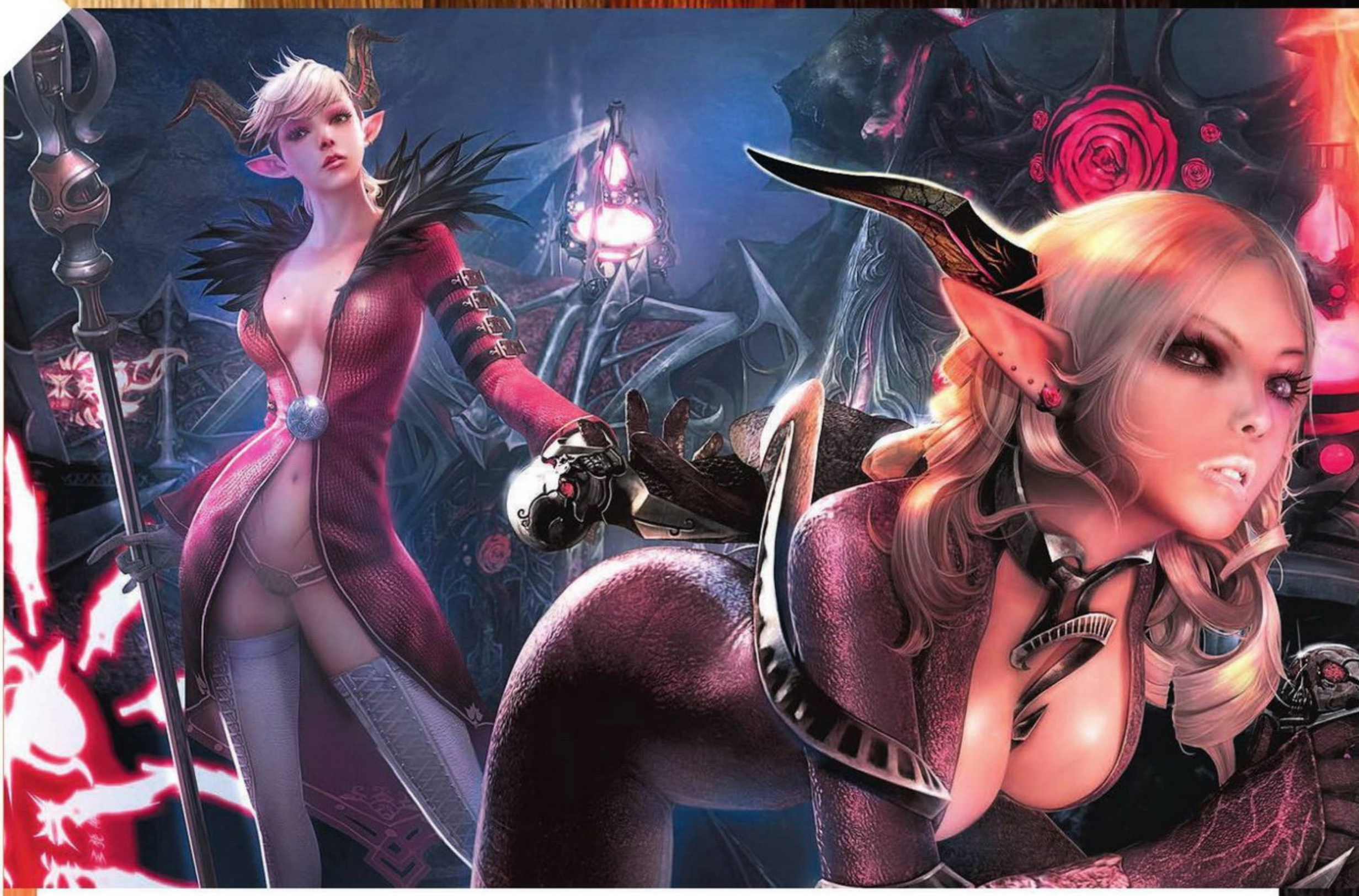
114-127 ИГРА МЕСЯЦА С LG
124 Увидеть больше
126 Предыстория World of Warcraft: Legion
130 Модификации для ультраширокого «Легиона»
134 Самые красивые локации WoW: Legion

128-139 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
128 Тест-драйв Steam Controller
132 Тест-драйв Монитора LG
134 Тестирование широкоформатного монитора LG 29UM68
136 Тестирование саундбара LG SH7B
138 Разумный компьютер

140-141 ПОЧТА
140 Отвечаем на вопросы читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Бутербродная журналистика



КАК ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ДЕВУШКОЙ-ГЕЙМЕРОМ?

СОВЕТЫ ОТ ПРЕКРАСНЫХ ДАМ

РАЗЫСКИВАЛИ И РАССПРАШИВАЛИ ДЕВУШЕК ДЛЯ ВАС: АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ДЕНИС МУРИН, РОДИОН ИЛЬИН, ДЕНИС КНЯЗЕВ

«Как познакомиться с девушкой, увлекающейся видеоиграми?» – часто спрашивают наши читатели. Неужели найти девушку-геймера в современном мире настолько сложно?

Мы решили разобраться в проблеме, обратившись за помощью к представительницам прекрасного пола. Кто, как не они, знает ответ на главный вопрос жизни, вселенной и всего такого. Забавные истории, советы и комментарии от дам, не мыслящих себе жизни без игр, – дальше по тексту!

ПОЛИНА МАЛАХОВА

ДУША ЛЮБОЙ КОМПАНИИ

Мне игры нравятся давно. Раньше я сидела на всяческих игровых форумах и в игровых пабликах, где были открыты комментарии. Сейчас, наверное, можно просто

следить за чатами на тех же игровых стримах – там тоже попадаются девочки, которым нравятся игры.

Кроме того, в среде косплееров немало девушек, увлекающихся видеоиграми. А еще можно познакомиться на работе. Я со многими коллегами и друзьями так и познакомилась.

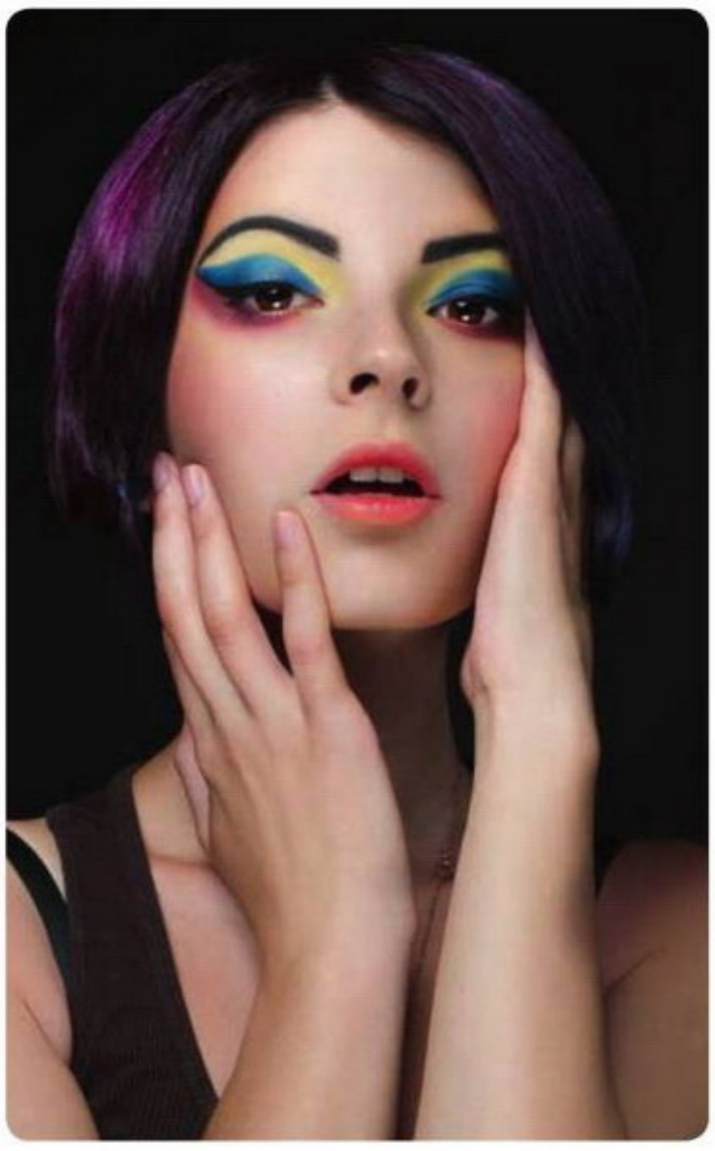
ИРМА КОРНИЛОВА

ПРОГРАММИСТ НА RUBY ON RAILS

Как найти девушку, которая любит видеоигры? Она сама вас найдет (*здесь должен быть злобный смех*)! Ну а если серьезно, то рыбак рыбака, как говорится. Не вижу причин осознанно искать такую девушку. Ей вовсе не обязательно быть геймером до мозга костей. Пока она сама не поиграет во что-нибудь, не имеет смысла верить в то, что она говорит по поводу игр. Даже если она заявит, что вы тратите на игры больше времени, чем на нее, – не обращайте на это внимания! Если вы научите свою

девушку играть (а это реально), она уйдет в это с головой и еще побьет рекорд по проведенным в игре часам. И желательно, чтобы в такие моменты вы были рядом и помогали ей советами.

Со мной же можно легко познакомиться на любых тематических мероприятиях вроде игровых конференций или хакатона (форум разработчиков). А если это знакомство с целью обсудить рабочие вопросы, то запросто можно стучаться в Facebook. У меня много друзей и хороших знакомых в игровой индустрии. Но так вышло точно не потому, что я сутками играла в онлайновые игры. Это явно не про меня.



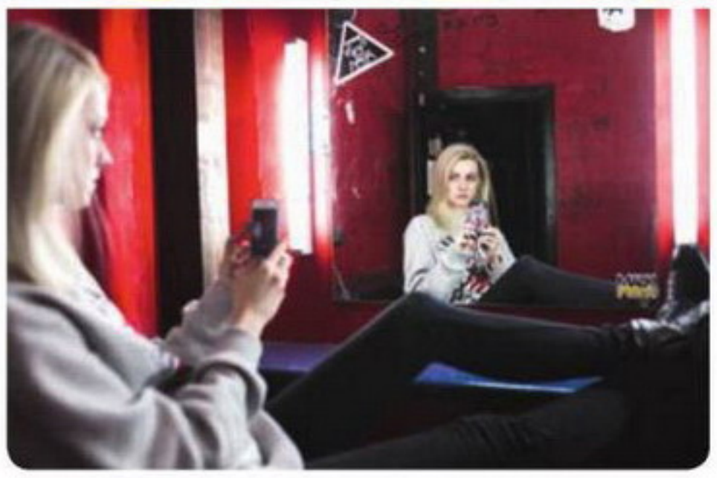
КАТЕРИНА КНЕХТ

КОСПЛЕЕР

Многие считают, что очень мало девушек играет в игры, но это не так – их очень много! Таких девушек можно найти в онлайновых играх, в среде косплееров, в тематических группах и пабликах в социальных сетях, на тематических выставках и фестивалях.

У меня самой есть опыт таких знакомств. Новых знакомых, часть которых становится моими близкими друзьями, становится все больше, главное – не стесняться. К слову, я поклонница «Ведьмака», поэтому увидеться со мной можно еще и на всяческих мероприятиях, посвященных этой фэнтезийной вселенной.

«ДЛЯ НАЧАЛА нужно свыкнуться с мыслью, что девушек-геймеров, по их собственным признаниям, очень много. Нужно лишь знать, где искать. Увлекаетесь онлайновыми играми? Поспрашивайте среди членов своей гильдии! Бываете на игровых фестивалях и выставках? Завязывайте знакомства там. Девушки, как они сами утверждают, не против дружеского общения», – считает наш редакционный эксперт и женский сердцеед Денис Князев.



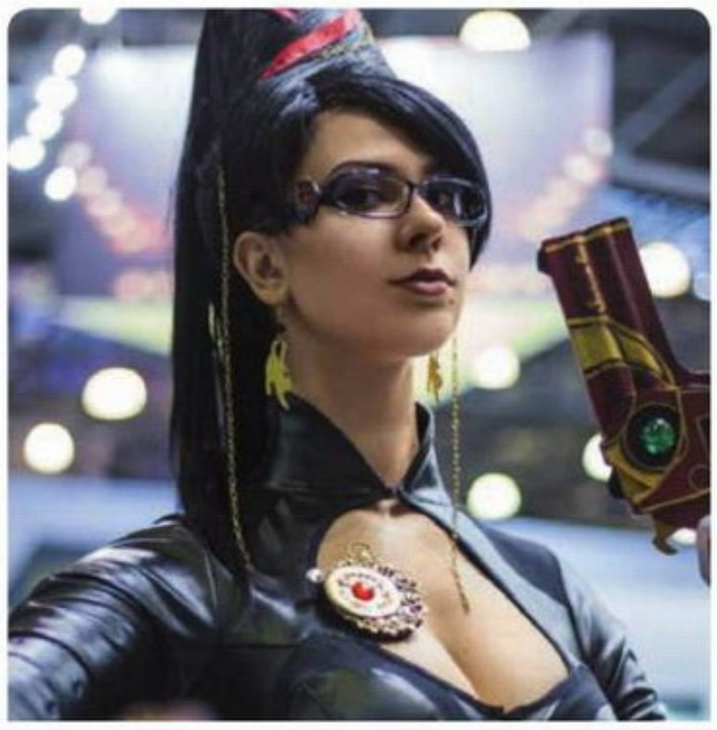
ЯНА ДОДО

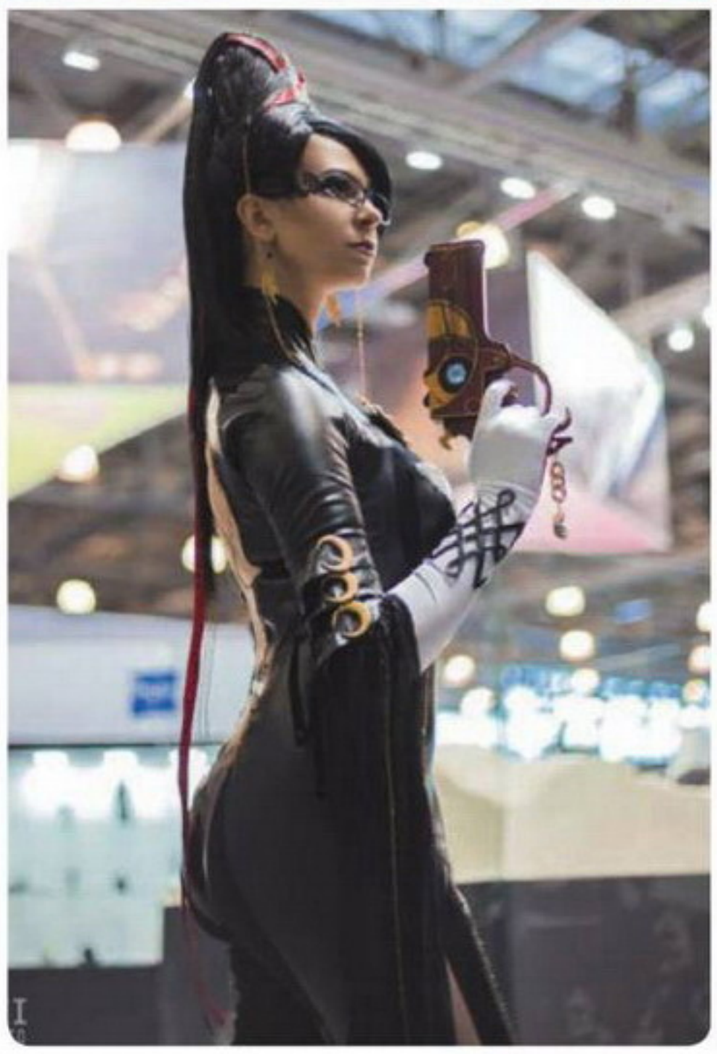
КОМСОМОЛКА, СПОРТСМЕНКА И ПРОСТО КРАСАВИЦА

Как по мне, познакомиться с девушкой-геймером очень просто. Первым делом спросите у уже имеющихся подруг, любят ли они играть. Уверена, о многих вы просто не догадываетесь – потому что никогда не спрашивали. Еще поможет интернет. Сейчас по профилю в социальной сети легко определить, на какие темы можно пообщаться. Написали, перекинулись парой фраз и договаривайтесь о прогулке. Готово, вы великолепны!

И вообще, как мне кажется, многие упустили шанс познакомиться, когда началась вся эта «покемания». Я с кучей народу на улице перезнакомилась, от детей до взрослых. Я даже работу нашла благодаря **Pokemon GO**, встретившись с будущим начальником во время игры!

А вот для романтических отношений со мной познакомиться уже не получится – один геймер меня уже нашел. Но для приятельских посиделок и обсуждений любимых игр можно.





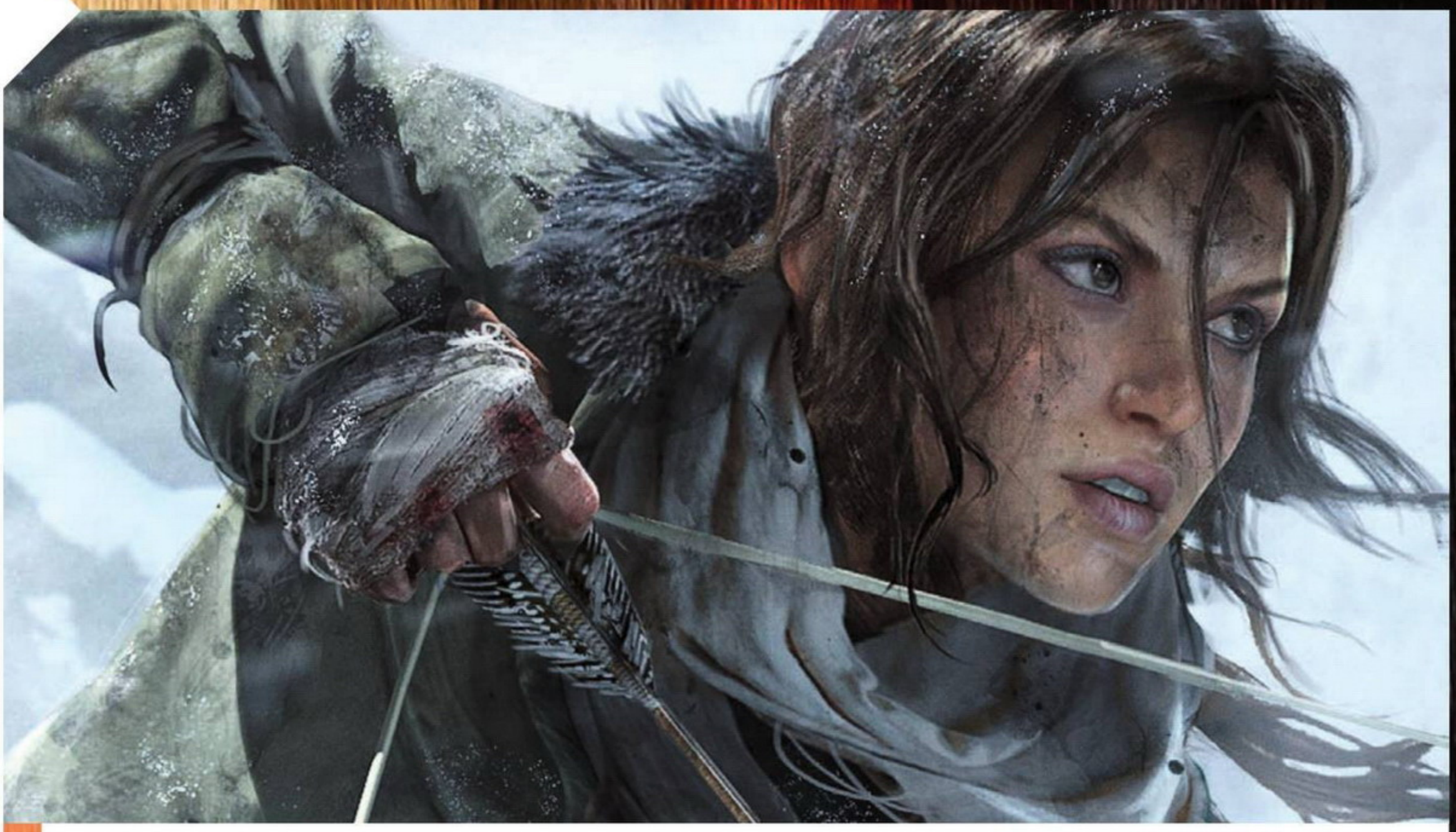
ANN WINTER

КОСПЛЕЕР

Я думаю, это получается само. А если целенаправленно искать, можно попробовать познакомиться на фестивалях или в Сети. Но многие с опаской относятся к таким знакомствам. Лично я не люблю знакомства по интернету. Меня настораживают люди, которые ни с того ни с сего начинают писать фразы «ты классная» и дальше по списку. Это, конечно, безумно приятно, но иногда переходит все границы. Так что главное – не переборщить.

Еще можно познакомиться с девушкой-геймером на различных гик-конвентах. Я, например, всегда рада пообщаться с людьми на таких мероприятиях. Хотя иногда это бывает крайне трудно, особенно под конец фестиваля, – очень устаешь.

Для примера: со своим хорошим другом я как раз познакомилась на фоне увлечения одной игрой. Он просто подошел и спросил, играю ли я. У нас завязался разговор, мы начали общаться, играть вместе. Мы дружим лет шесть уже. Сейчас, правда, живем в разных городах, так что виртуальная реальность идеально помогает преодолеть расстояние.



ОДНО ИЗ ВАЖНЕЙШИХ ПРАВИЛ: не нужно строить из себя альфа-самца при знакомстве с девушкой-геймером, да и вообще при знакомстве с любой барышней. Лучше вести себя естественно и постараться найти общие темы для разговора – игры, книги, фильмы, настолки, все что угодно.

СВЕТЛАНА НЕЛИПА
ПОСТОЯННЫЙ АВТОР «ИГРОМАНИИ» И МУЗА РЕДАКЦИИ

Когда-то давно девушек, увлекающихся играми, было очень мало. Каждая из них воспринималась как сенсация и мгновенно получала вагон внимания и контейнер подарков. Увы (для девушек) или к счастью (для всех остальных), эти времена давно миновали, и нынче сложность может представить как раз противоположное деяние: как не встретить девушку.

Места для поиска девушек-геймеров вполне очевидны – это онлайновые игры. В идеале – оснащенные голосовым чатом, чтобы не ломать голову над тем, кто из этих очаровательных эльфиек в реальной жизни носит густую бороду. Любой, кто провел в MMORPG достаточно времени, может рассказать много историй о том, как прямо во время рейдов и забегов по подземельям зарождались романы, заключались браки и даже заводились дети. Наш основной танк влюбился в слабенькую магичку, живущую в соседнем городе, и прекратил ходить в рейды, поскольку все свободное время проводил в дороге. Лидер гильдии начал встречаться с девушкой, состоящей в той же гильдии, и сделал барышню своим полноправным заместителем... хотя там все не очень хорошо закончилось, забудем.

Не любите онлайновые игры? Есть много других околоигровых мест: форумы, игровые выставки, группы в социальной сети «ВКонтакте». Представьте, что вы просто хотите поговорить о будущем шедевре Кодзимы или найти компанию для поимки редкого покемона. Ищите парня, увлекающегося играми! И будьте уверены – кто-нибудь из них обязательно окажется девушкой.

ЛЕТ ДЕСЯТЬ НАЗАД в онлайновых играх наблюдалась противоположная ситуация: взрослые мужики притворялись милыми эльфийками, чтобы втереться в доверие. С тех пор девушек среди игроков стало несоизмеримо больше.

SALLOZARE
КОСПЛЕЕР

Сейчас каждая вторая девушка любит видеоигры, на мой взгляд. А если не любит играть, то знакома с темой и хоть сколько-нибудь разбирается в ней. Среди знакомых нет ни одной девушки, которая любила бы эту тусовку? Тогда стоит походить на всяческие мероприятия вроде тех же фестивалей. Только быть излишне назойливым не стоит.

Львиная доля моих друзей – люди, с которыми я познакомилась на тематических мероприятиях или в игровых группах в социальных сетях. Что касается знакомства со спутником жизни, то я предпочитаю игроков... в баскетбол.

ЧТОБЫ ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ девушку, увлекающуюся играми, мало самому быть геймером. Нужно уметь поддержать разговор на любую тему, будь то кино, книжные новинки или музыка. Разумеется, знать наизусть все песни из предыдущего альбома Джастина Бибера вовсе не обязательно, но стремиться к познанию нового не помешает.

АЛЕНА АНДРОНОВА

КОСПЛЕЕР, СТРИМЕР, НАЧИНАЮЩИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТ

На самом деле девушки, любящие игры, бывают там же, где и парни, увлекающиеся играми, – на чемпионатах, фестивалях и так далее. Я почти всегда советую заглянуть в антикафе, там непринужденная обстановка, можно легко познакомиться, поиграть вместе.

Еще можно познакомиться в самих играх. Правда, думаю, если в **Dota 2** вы услышите в чате женский голос, то будете далеко не одиноки в своем стремлении добиться внимания девушки.

Я же очень часто знакомлюсь с людьми на фестивалях или общаюсь со зрителями своего канала во время стримов. Когда заходит речь о моей любимой игре, я сама проявляю интерес и начинаю общение. Но знакомства, приводящего к романтическому продолжению, у меня не было. Зато именно благодаря играм я нашла много друзей и близких по духу людей.

АНАСТАСИЯ КУЗНЕЦОВА

КОСПЛЕЕР, ЧЛЕН 501-ГО ЛЕГИОНА И ЛЕГИОНА ПОВСТАНЦЕВ

Познакомиться с девушкой-геймером можно на фестивалях, форумах или в игровых группах в социальных сетях. А еще можно присмотреться к уже знакомым девушкам – не про каждую ведь сразу скажешь, что ей нравится.

При этом написать и «спросить про дела» мало, как мне кажется. Нужно дать больше информации о себе, чтобы завязалась беседа. Еще, к слову, с девушкой, увлекающейся видеоиграми, можно познакомиться через общих друзей – поспрашивайте!

АНЯ ЭРЛСТРЕЙМ

КОСПЛЕЕР

Как ни странно, познакомиться с девушкой можно в игре. Во многих играх есть сетевой чат или что-то подобное, так что все в ваших руках! И, конечно, знакомства легко завязываются на мероприятиях, посвященных играм, на чемпионатах, встречах с поклонниками и тематических выставках.

Вся моя жизнь связана с играми. Благодаря **Ragnarök Online** я нашла безумное количество друзей и своего мужа, а также дважды уезжала жить в другую страну. Играйте в игры и находите свои половинки!

■■■

В общем, познакомиться с девушкой, увлекающейся видеоиграми, не так сложно, как кажется. Нужно лишь быть чуточку смелее и увереннее, тогда все получится! ■

ЛЮБЛЮ ОТЫГРЫВАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ С ХАРАКТЕРОМ

ФАКТЫ О СЕБЕ ОТ КОСПЛЕЕРА АНАСТАСИИ ЗЕЛЕНОВОЙ

АНАСТАСИЯ ЗЕЛЕНОВА

Когда я только начинала, косплей был возможностью выделиться и испытать что-то новое. Когда я была в школе, это выглядело довольно странно – на фоне ковра и в домашней одежде. Но мне было просто интересно и хотелось попробовать то, что я видела в интернете.

Люблю отыгрывать персонажей с характером. Сразу понимаешь, какой у него образ, какое поведение, какие отличительные черты. В случайного персонажа приходится вкладывать слишком много себя. Это не отыгрыш персонажа, это отыгрыш себя.

Флипендо. Я видела некоторое дерьмо, ведь моя первая игра – **Painkiller**. Мне было лет десять, и я жила в общаге, где были одни мальчики. Я такая: «Пацаны, подгоните что-нибудь поиграть». Хотела Гарри Поттера, а принесли то, что принесли. Сидела в темноте и думала: «О боже, что за фигня?! Почему здесь столько нечисти?!» А потом втянулась. Прошла половину игры, и тут мне принесли Гарри Поттера. «К чертям это дерьмо, дайте мне поколдовать!»

Я жду свой Xbox One, чтобы поиграть в **Deus Ex: Mankind Divided**, потому что один нехороший человек его забрал.

Наконец-то прошла тетралогию Uncharted. Всегда его недооценивала из-за дурацкого чувства собственничества, типа, я же Лара, зачем мне какой-то мужик? А теперь вот привязалась к Дрейку.

Не могу сказать, что за мной бегают толпы фанатов, но недавно меня узнали в туалете Кремля.

Я жаворонок. Не люблю вставать в два или три часа дня. Работоспособного дня, прошу заметить! Нечего тратить половину продуктивного дня на сон.

Домоседкой меня точно не назвать. Постоянно езжу на учебу в Москву. И на съемки в Москву. И вообще много дел в Москве.

Как любой девушке, мне не все равно, как я одета. Но если вставать в пять утра к первой паре, то могу взять любые джинсы, накинуть любую кофту и поехать.

Не считаю себя стервой. Могу быть резкой, могу нагрубить или случайно обидеть, но стервой – нет, не считаю.

Не люблю ползающую живность, хотя после Таиланда уже ничто не страшно. По моей комнате ползали ящерицы, один раз заползла змея, а в другой – залетел попугай. Теперь даже попугаев не боюсь.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

Больше всего на свете я люблю родителей, друзей, близких и пожрать.

Люблю японскую и итальянскую кухню. Самые вкусные блюда придумали именно они.

Иногда хочется все бросить: «Я устал, я ухожу». Но потом проходит время, и понимаешь, что я все-таки хочу этим заниматься. Не хочу менять то, чем я занимаюсь, хочу расширить и дополнить. Например, не хочу уходить из косплея, хочу дополнить стримами и игровой журналистикой. Я готова пробовать, я готова экспериментировать.

Сижу ли я на диете? Я на ней лежу.

В школе я была странной девочкой и не слишком нравилась мальчикам. Не особо красивой и не от мира сего.

В детстве я всегда соперничала с мальчиками. С девочками все понятно, а с мальчиками всегда интересно.

Раньше меня было очень легко взять на слабо. В шестом или седьмом классе на физкультуре мне сказали, что мне слабо снять майку перед всеми. Естественно, я была в лифчике, но для того возраста это все равно было «О божечки!». Снимаю, значит, майку, а в этот момент из школы выходят директор, учитель и физрук. Я потом неделю ходила пристыженная.

Я не вожу. Я езжу на электричках, метро и в автобусах и считаю, что это лучший транспорт в мире. Особенно в час пик. Особенно когда летом потные люди жмутся к тебе.

Папа всегда мне говорит все как есть. Я могу обидеться, но в конечном итоге он все равно будет прав. Когда мне было четырнадцать лет, я резко стала набирать вес. Мы были на море, и папа говорит: «Насть, ты понимаешь, что ты располнела? Тебе нужно худеть». Сначала я обиделась, но потом поняла, что он прав. И папа реально мне помогал: заставлял бегать, плавать, заниматься спортом. Если бы тогда папа не поставил мне мозги на место, я не выглядела бы так, как выгляжу.

Я склонна к полноте. Если бы я за собой не следила, то разрослась бы до безразмерных материй.

Ум – это всегда сексуально. А если человек еще и обаятельный, то это безумно сексуально.

Я ненормальная. Вообще. И меня не пугает, что люди считают меня странной. ■

Фото: Денис Мурин

Я боюсь остаться одна, без людей, которые меня понимают и которые мне дороги. Я не одиночка.

Счастье – это минуты, секунды, когда ты можешь сказать: «Я счастлив». Это может быть прорыв в карьере, учебе или хобби, а может быть просто момент, когда сидишь и понимаешь, что счастлив. И это круто.

Косплей всегда делает меня счастливее.

Мне интересно вернуться на день в прошлое и посмотреть, какой я была в детстве.

Моя первая мечта – стать балериной. Но я жила не в Москве, возможности не было.

Я хотела стать журналисткой, но мама сказала: «Девочка моя, ты, конечно, любишь писать, но ты пишешь, когда у тебя есть вдохновение. А журналист должен писать всегда и даже про то, что ему лично не интересно». Да, так мне жить не нравится.

Мое самое грамотное решение – стать переводчиком. А если что, всегда могу закончить курс, стать актрисой, пройти кастинг и стать знаменитой на весь мир!

Я очень отходчивый человек. Могу разозлиться, вспылить и накричать, но пройдет немного времени, и все обиды уйдут. Не могу копить негатив, он меня выедает изнутри.

ЛЮДЕЙ ПОСМОТРЕТЬ, СЕБЯ ПОКАЗАТЬ

КОСПЛЕЙ «ИГРОМИРА» И COMIC CON RUSSIA

ФОТО: ДЕНИС МУРИН

«Игромир» из года в год все время растет над собой в плане косплея. Еще несколько лет назад мы были на догоняющих позициях, а теперь уровень работ наших косплееров уже превышает, так сказать, среднемировой. В этом году усилился тренд совместных костюмов – часто встречаются семейные пары и даже близнецы, берущие себе парных персонажей и создающие костюмы из одной вселенной в одной стилистике. Кроме того, все больше мужчин начинают делать себе сложные, с обилием мелких деталей костюмы. Так что, хоть ключевой темой номера являются девушки, в нашу подборку попали представители обоих полов. Приятного созерцания! ■

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

АРТАС ПРОРАБОТАН
потрясающе точно, от его фигуры прямо веет холодом

А ЭТА ГЕРОИНЯ словно только что с Пустоши. Точнее, из Убежища, если судить по безукоризненно чистому кобинезону

ВЫХОД ИЗ ПЛОСКОСТИ

КАК НАЧАЛ ДЕЛАТЬ ДИОРАМЫ И ПОЛЮБИЛ ПВХ

КИРИЛЛ КУЛИКОВ

Я хочу показать вам диораму, маленький мир за стеклом. Если угодно – это личные воспоминания, бесполезные для других, но такие неповторимые для владельца. Одна женщина, ставшая владелицей диорамы по игре «Алладин», оказывается, до сих пор помнит буквенный пароль бессмертия для прохождения игры. Нет, это знание не помогло выиграть миллион долларов в телевикторине, но она призналась, что диорама позволяет ей вернуться в прошлое: детство, она и младший брат играют в «Алладина», смех, шутки, азарт и этот важный пароль бессмертия... Воспоминания, которые цепляют. Любимые игры, любимые герои, любой точно воссозданный эпизод сразу тянет за собой и другие воспоминания – музыку, атмосферу, те самые эмоции. Глядя на диораму, можно испытать их вновь.

ПЕРВОЕ УСПЕШНО выполненное фаталити из Mortal Kombat – одно из главных детских воспоминаний многих моих ровесников

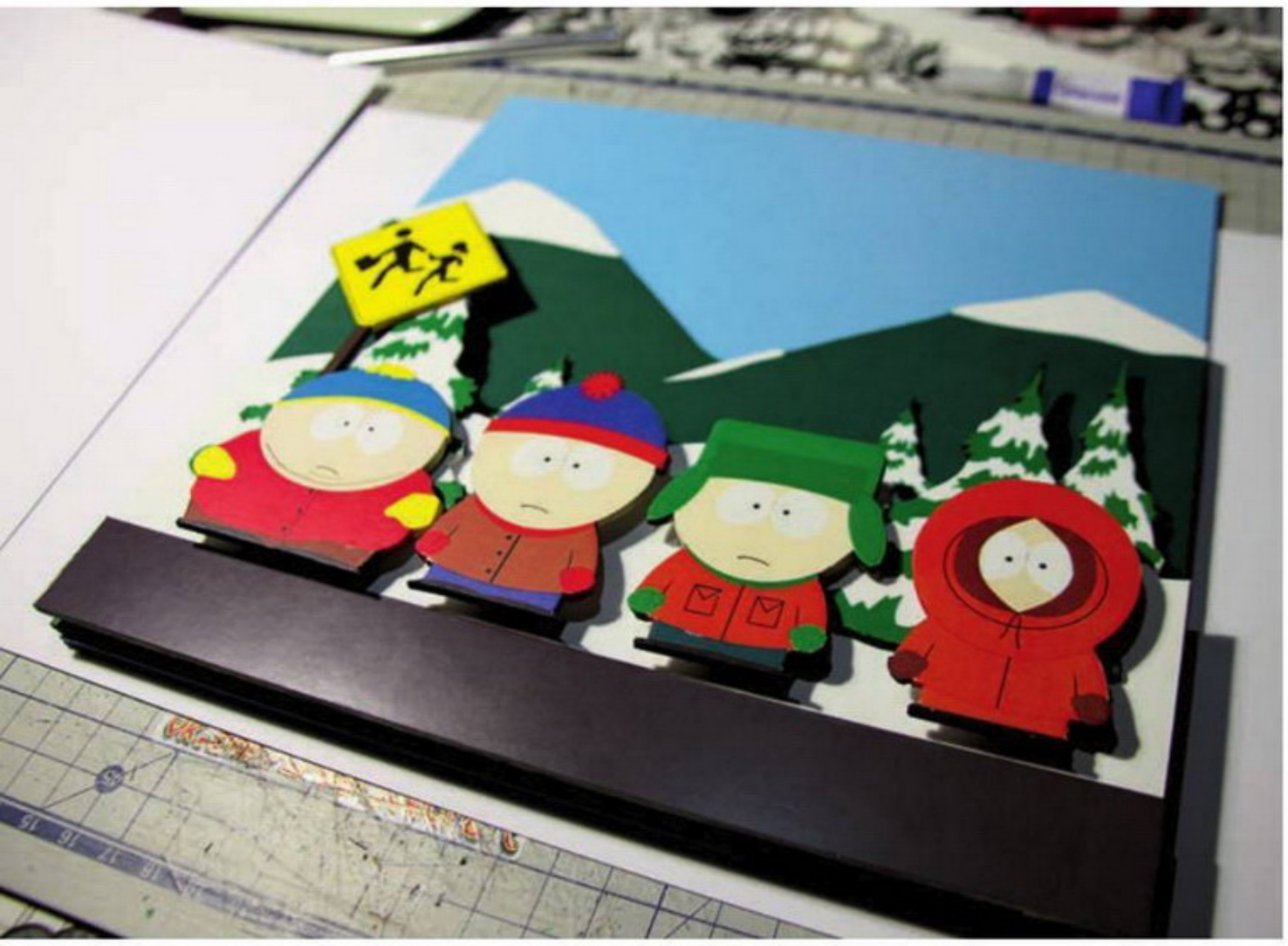
КАК Я ДОШЕЛ ДО ЖИЗНИ ТАКОЙ

Надо сказать, что еще с самого детства меня увлекало все, что можно было сделать своими руками. Я помню, как мастерил коллажи из семейных фотографий, которые до сих пор висят в комнате родителей. Потом были коллажи из газет – с их помощью обычная невзрачная копилка превратилась в веселый мотиватор экономить. Чуть позже я немного увлекся фотошопом – делал друзьям шапки для их сайтов, обложки для любительских музыкальных альбомов и просто красивые картинки.

Примерно в шестнадцать лет я всерьез обратил внимание на такое культурное течение, как поп-арт. Особенное влияние на меня оказал Энди Уорхол. Просмотрев практически все его работы и прочитав биографию, я принялся делать различные трафареты, которые помогали мне рисовать всякие штуки – начиная от футуристических космических пейзажей и заканчивая всевозможными надписями, разных размеров и шрифтов, собирающихся в картинку.

Чуть позже я задумался о создании картин с помощью краски и трафаретов по фотографиям. Первые работы показали, что подобные картины – отличный подарок и для солидного юбиляра, и для молоденькой девушки. У меня стали часто заказывать такие портреты, чтобы вручить их своим близким на важные праздники.

Конечно, я не проводил все свое свободное время исключительно за верстаком – мимо меня не прошли



ТА САМАЯ ДИОРАМА
по «Южному парку», которая привела меня на телевидение

увлечения мультфильмами и компьютерными играми. Особенно платформенными: я часами просиживал за Sega Mega Drive и Sony PlayStation. Впоследствии моменты из любимых игр с этих приставок воплотились в моих диорамах.

В ПОИСКАХ МАТЕРИАЛА

Диорамы – это именно то хобби, которое действительно приносит мне радость. Придя домой после работы, я с большим удовольствием сажусь за свой рабочий стол и начинаю создавать детали для очередной диорамы. Стоит заметить, что эта идея пришла мне в голову не сразу. Я впервые увидел что-то подобное на одном из сайтов, посвященных крафту, – это было одно из сообществ людей, которые делились своими творческими идеями и помогали друг другу расти над собой. Один молодой человек из Китая выложил фотографии своей работы. Это была еще не совсем диорама, да и выполнено все было не слишком аккуратно, зато в ней соблюдался объем и она была солидного размера. Мне понравилось, и я захотел сделать что-то похожее – только в своем стиле.

Мой выбор пал на **Mortal Kombat**. Наверное, каждый при упоминании этой знаменитой игры прежде всего вспоминает знаменитое противостояние Саб-Зиро со Скорпионом. Поэтому в первой своей диораме я запечатлел именно эту битву.

Вначале нужно было разобраться с материалом, из которого можно вырезать фигуры. Я искал что-то похожее на фанеру, но легче. Попробовал использовать пенокартон, материал, который очень неплохо режется, довольно жесткий и при этом весит мало, – из него часто делают всевозможные макеты. Однако в процессе работы выяснилось, что при вырезании мелких элементов диорамы поры пенокартона сильно деформируют край. И конечный результат выглядит, прямо скажем, не очень качественно – словно фигурку не аккуратно вырезали скальпелем, а выкромсали тупыми ножницами. Пришлось продолжить поиски.

Через какое-то время я остановился на ПВХ. Поливинилхлорид сейчас очень часто используется для создания всевозможных строительных материалов или конструкций: например, из него делаются натяжные потолки и трубы. Перепробовав ПВХ различной толщины, я остановился на 3-мм листах, которыми пользуюсь до сих пор. Первыми диорамами из ПВХ стали все те же герои из игр детства – Алладин и червяк Джим.

НЕ ТОЛЬКО ИГРЫ

Тогда я начал экспериментировать, чтобы понять, в каком размере диорама смотрится лучше всего. По мере того, как я раздаривал опытные образцы своим друзьям на дни рождения и получал от них восторженные отзывы, становилось понятно, что размер нуж-

но как-то стандартизировать. Через какое-то время вопрос решился сам собой: нашлась рамка, которая превращала диораму в картину для полки или стены, – ее размеры и задали искомый стандарт.

Постепенно хобби развивалось. Я взял себе ник **Mr.Craft** и нарисовал к нему веселый логотип в виде мартышки в кепке и очках. В какой-то момент мне захотелось сделать диораму к какому-нибудь известному мультсериалу. Выбор пал на «Южный парк». Со временем появились и другие мультипликационные диорамы, но с этой связана отдельная история.

Используя социальные сети для популяризации своего хобби, я создал группу **Creative Craft Items** и там познакомился с очень приятной девушкой, которая, как оказалось, работает на телеканале «2х2». Она поспособствовала тому, чтобы в эфире телеканала на протяжении месяца перед началом серий «Южного парка» крутился короткий ролик о том, как создавалась моя диорама по этому мультсериалу. Во многом благодаря этому ко мне в социальных сетях стали обращаться люди с просьбой сделать им что-то подобное.

Сейчас у меня довольно много заказов – как на мультяшные, так и на компьютерные темы. И, наверное, я бы вряд ли справлялся с этим наплывом работы, если бы мне не помогала моя девушка. Поэтому теперь я с уверенностью могу сказать, что над диорамами работаю не я один, а целая команда.

■■■

СТАРЫЕ ИГРЫ
хороши для диорам не только из-за приятной пиксельной графики, но и из-за относительно равного соотношения сторон

В будущем я планирую провести выставку своих лучших работ – хочу показать людям, что без каких-то особенных навыков и стопок дипломов о художественном образовании вполне можно делать очень интересные, востребованные и красивые вещи. И, конечно же, хотелось бы создать какую-нибудь большую диораму на тему популярной компьютерной онлайн-игры, например **Lineage** или **Counter-Strike**, размером с большую стену, чтобы она стала предметом искусства в каком-нибудь музее. Еще в рамках этого Opus Magnum было бы здорово перейти от плоских деталей к объемным. Понятно, что это очень непросто, но, когда занимаешься делом, которое приносит тебе удовольствие и радует окружающих тебя людей, главное помнить, что нет ничего невозможного. ■

ЧТО? Трехчасовая сессия игры в Watch Dogs 2
ГДЕ? Париж, Франция, импровизированная штаб-квартира DedSec

WATCH DOGS 2

БЕСПИЛОТНИКИ НА СЛУЖБЕ У ХАКЕРОВ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Сначала **Ubisoft** объявила, что в 2016 году не собирается выпускать очередной **Assassin's Creed**. Вот разве что в формате фильма, а игровая серия уходит на перерыв. Затем издатель сообщил, что в этом году выйдет Watch Dogs 2, где среди прочих новых механик будет паркур.

«Ага, – немедленно среагировало сообщество. – То есть Assassin's Creed все-таки выйдет, просто называться будет по-другому». И принялось ждать вариацию на тему ассасинов, но про недалекое будущее и с хакерами на главных ролях.

Но нет, практика показала, что паркур в **Watch Dogs 2** – элемент строго вспомогательный. Архитектура Сан-Франциско сильно отличается от парижской и иерусалимской. Тут бал правят небоскребы и высотки, а тесные кварталы из низеньких домиков почти не встречаются. Да, благодаря умению хорошо лазить и выполнять акробатические трюки Маркус получился гораздо более подвижным героем, чем Эйден Пирс из первой части. Но о том, чтобы срезать путь по крышам, в Watch Dogs 2 речи не идет – это осталось уделом ассасинов.

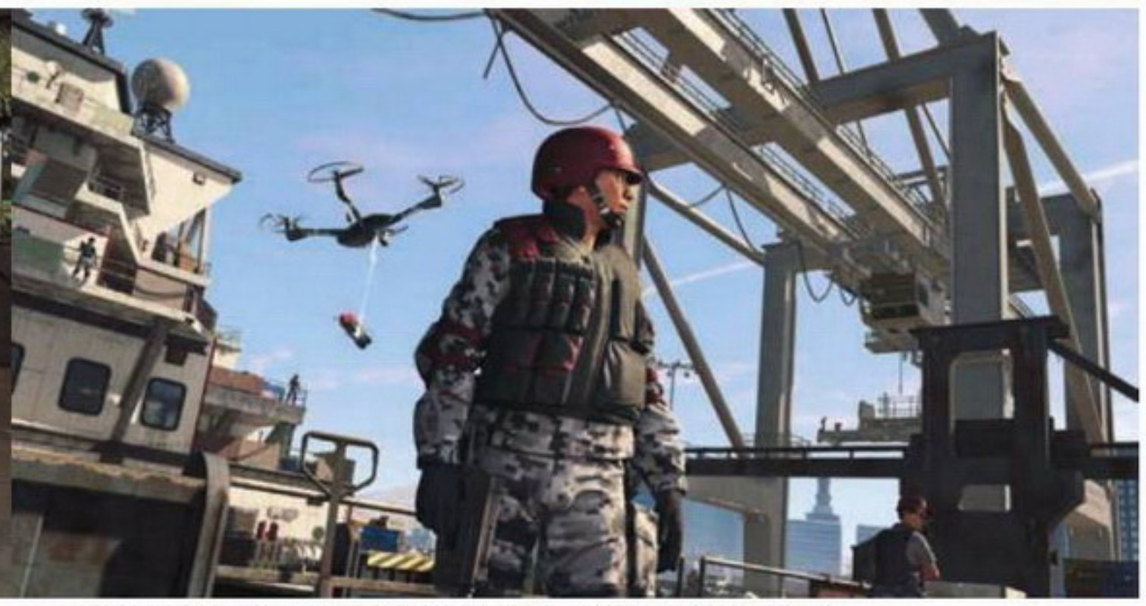
НАПЕРЕГОНКИ С СОВЕСТЬЮ

В этом – да и не только в этом – мы смогли убедиться в ходе трехчасовой игровой сессии, которую издатель устроил во Франции. Спокойно и без суеты мы погуляли по городу, выполнили сюжетные и побочные задания, ну и разобрались с тем, как работают новые механики. А то одно дело слушать, как про них рассказывают разработчики, а другое – пощупать все самим.

Много опасений вызывало, например, вождение. В первой части физика машин была очень «тугой»: медленный разгон, тяжелые повороты по большому радиусу из-за сильной инерции, но при этом мгновенная остановка при контакте с любым препятствием. Словом, мало удовольствия, к поведению машин приходилось подолгу привыкать, но даже после того, как пальцы запоминали, что и как жать, все равно хотелось вернуться куда-нибудь в **GTA**, где покатушки гораздо приятнее.

Во второй части езда стала намного лучше. Не на каждом автомобиле, но, если раздобыть какой-нибудь спорткар или маслкар, можно смело рвать с места и легко вписываться в повороты. Почти как в **GTA 4**, где большая часть машин была медленной и неповоротливой и лишь время от времени встречалось что-то мощное, что хотелось немедленно утащить к себе в гараж. Это в пятой части какую машину ни угони – она

ДИСТАНЦИОННО ЗАПУСТИВ ДВИГАТЕЛЬ машины, можно посеять изрядную панику. Причем наш родной «Запорожец» к таким фокусам был бы абсолютно иммунен



ДОСТАВКА БОМБЫ под ноги охране – отличная функция, которую можно переложить на беспилотник

наверняка окажется быстрой и маневренной. А в Watch Dogs 2 приходится тщательно выбирать транспортное средство, чтобы проще было улепетывать от полиции.

Со стрельбой ситуация намного лучше не стала. Во второй части герой по-прежнему быстро мрет, долго выхватывает ствол и не очень надежно прячется за укрытиями. Перестрелки – это крайность, до которой лучше не доводить. Даже если вы хороший стрелок, смерть может наступить очень неожиданно – хотя вы были уверены, что надежно спрятались и пуля вас не достанет. Быть может, охранники тут владеют умениями из фильма «Особо опасен» и могут попасть в игрока даже из-за угла?

ЭТО ВАМ НЕ GTA!

Но тут очень важно понимать, что серия Watch Dogs – она не про это. То, что тут есть знакомые по GTA и иже с ней механики, не означает, что в эту игру надо играть так же. Нет, что первая, что вторая часть **Watch Dogs** – в первую очередь про стелс и решение головоломок. Как вот в серии **Hitman**, где тоже можно устроить бойню, но высшую награду «Бесшумный убийца» дают не за это.

В Watch Dogs высший пилотаж – это выполнить цели миссии, вообще не показываясь охранникам. В первой части вы могли это делать, «прыгая» от одной камеры наблюдения к другой. А во второй все стало гораздо удобнее, так как ваш арсенал пополнили дроны-беспилотники.

Их у Маркуса два: летающий и ездящий. На них возложены разные функции. Квадрокоптер – это в первую очередь разведка и разметка целей. А двухколесный «жужик» умеет взаимодействовать с электроникой – подключаться к компьютерам и распределительным щиткам, взламывать серверы и перекачивать информацию.

Если научиться ими пользоваться на полную, миссии можно будет проходить со скамейки в ближайшем парке. Допустим, вам надо угнать грузовик с охраняемой территории. Подлетаем туда на квадрокоптере, запоминаем маршруты движения охраны. Затем наземный дрон проезжает на территорию через вентиляционный люк или любую другую отдушину, взламывает и открывает ворота.

Дальше мы с летуна отдаем грузовику команду «двигаться» и по мере сил управляем его движением, чтобы он подъехал как можно ближе к выходу. После чего в него останется только сесть и уехать – все проще, чем пытаться перебить охрану или прокрасться мимо нее.

ВОТ ТАК ПРИМЕРНО это в идеале и работает. Хакер сидит с ноутбуком на коленях, не привлекая внимания, а всю работу за него делают беспилотники. Кстати, если дрона все же заметят и собьют, через некоторое время его автоматически заменит новый

КОНТРОЛИРУЕМЫЙ ХАОС

Дистанционно можно отдавать и другие команды – вплоть до того, чтобы подделать досье любого человека и, например, внести его в базу данных разыскиваемых преступников. Очень скоро за ним приедет полиция, и он перестанет вам мешать. Другая опция – внести человека в списки врагов мафии и выдать его месторасположение. Тут уже за ним приедут мордовороты и устроят перестрелку, ну а вы сможете под шумок проскользнуть куда надо.

Можно узнавать персональные данные людей, переводить деньги с чужих счетов на свой, воровать пароли и коды доступа. Машины можно заводить и заставлять гнать вперед или резко останавливаться, поворачивать вправо-влево, чтобы затруднить погоню. Взрывы газового оборудования, переключение светофоров и все такое прочее было еще в первой части, но тут этим всем стало удобнее пользоваться – какая-то функция всегда вынесена на клавишу быстрого доступа, не надо копаться в меню, достаточно разок по ней щелкнуть. Скажем, гонится за вами полиция, а вы, не отвлекаясь от руля, устраиваете вокруг себя хаос, заставляя все окружающие машины сворачивать в произвольные стороны.

Кстати, делать это можно не только точечно, но и массово, воздействуя на все окружающие автомобили одновременно, – такая функция тоже есть в панели действий.

УБЕЖИЩЕ ХАКЕРОВ, по сути, обыкновенный коворкинг

Там же можно обнаружить и кучу эмоций. Маркус может гладить собак, показывать неприличные жесты, рассказывать анекдоты или исполнять трюки на потеху публике.

Зачем? А почему бы и нет! Разработчики настаивают на том, что они создают песочницу, где игрок сам будет режиссировать все события, сам снимать кино про хакеров. Они предоставляют инструменты и не хотят, чтобы у какой-то задачи был только один, заранее предусмотренный геймдизайнером способ решения. А диалоги и прочие сюжетные моменты должны быть не только прописаны заранее – кое-что может создавать и сам игрок.

СОЛНЕЧНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ

Стилистически Watch Dogs 2 от своей предшественницы отличается разительно. Первая часть была нуарной драмой про человека, утратившего семью и вынужденного встать на путь виджиланта. Во второй мы играем за разгильдяя-тусовщика, окруженного такими же самоуверенными подростками, свято верящими в свое бессмертие и безнаказанность. Визуально все вообще напоминает фильм 1995 года «Хакеры» – столь же колоритные персонажи, столь же яркие цвета и очень-очень хакерский антураж. Впрочем, разработчики консультировались с реальными специалистами по вопро-

САН-ФРАНЦИСКО – куда более яркий город, чем дождливый Чикаго. Да и вообще вся вторая часть гораздо красочнее первой

сам компьютерной безопасности и утверждают, что приблизили сюжет к реализму настолько, насколько это вообще возможно.

И да, хотя нас не пытаются заставить сопереживать герою, пережившему личную драму, сюжет все равно пробирает до мурашек. Потому что уж больно он правдив – про то, что все эти гаджеты собирают о людях слишком много информации, которая может попасть не в те руки. Про то, что люди не задумываются, как работает тот или иной девайс, – главное, чтобы он работал, – а то, что электронные игрушки натурально шпионят за владельцами, их совершенно не волнует. И что рано или поздно любой из нас может стать жертвой такой беспечности, как, например, главный герой Маркус, которого обвинили в том, чего он не совершал. А что, компьютер же сказал, что это так, – значит, все так.

■■■

Словом, если немножко подумать над тем, что пытаются сказать сценаристы, становится и правда немножечко не по себе. Будущее, которое рисуют в Watch Dogs 2, гораздо ближе к нам, чем будущее в том же **Deus Ex**, который тоже во многом бил в самую точку. Насколько глубоким окажется этот сюжет и не сведется ли он к очередной большой победе веселых подростков над мрачной системой, мы узнаем только после релиза.

В ХАКЕРСКОМ СООБЩЕСТВЕ собрались хипстеры всех мастей

Ну а пока констатируем, что со времен первой части геймплей заметно вырос над собой. Езда стала приятнее, возможностей стелса – больше, стрельба особо не улучшилась, но мы по-прежнему считаем, что стрельбе здесь не место, – это не боевик в стиле восьмидесятых про неубиваемого героя, а рассказ о людях, которые пытаются действовать исподтишка, скрывая свою личность.

Помимо основной сюжетной ветки, в игре планируется масса всякого побочного, вроде гонок на квадрокоптерах или мелких поручений со своими мини-сюжетами, так что застрять в ней можно будет надолго. В этом смысле Watch Dogs 2 очень похожа на Assassin's Creed: если вам понравится жить в этом мире, вы обязательно найдете, чем там заняться.

А предпосылки к тому, что вам понравится, есть, и немалые. ■

THE TOMORROW CHILDREN

МИР, ТРУД, КЛОН!

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН

Что самое ценное в видеоигре? Кто-то наверняка скажет: «Визуальная часть или саундтрек». Кто-то выберет лихой сюжет, открытый мир или что-нибудь еще. Детали не важны, ведь все ваши варианты, скорее всего, будет объединять одна общая идея: нам нужны новые ощущения. Именно ради них мы включаем консоли и компьютеры, именно их надеемся получить, исследуя очередное подземелье или бескрайний космос.

И именно их в последнее время слишком мало. Причин может быть множество – от нежелания разработчиков рисковать, разрабатывая новые концепции, до творческого застоя в индустрии. Но недавно в раннем доступе появился эксклюзив для PlayStation 4 **The Tomorrow Children**, и на эту игру стоит обратить внимание всем истосковавшимся по необычному.

РАБОТЯГА-КЛОН

Представьте себе, что в разгар холодной войны человечество решило провести грандиозный в своем безумстве эксперимент – объединить всех людей на планете в единое сознание. Напоминает **Neon Genesis Evangelion**?

Ну так вот, эксперимент провалился, планета оказалась почти опустошена и превратилась в серую пустыню, населенную странными существами – извергами. Однако некоторым чудом удалось выжить (как – не объясняется), и они при помощи целой армии клонов, выглядящих как маленькие девочки, пытаются возродить человечество. Вам в роли одного из клонов придется взять все в свои руки. Подо «всем» я подразумеваю кирку, лопату и бензопилу, а не бразды правления (впрочем, будут и они).

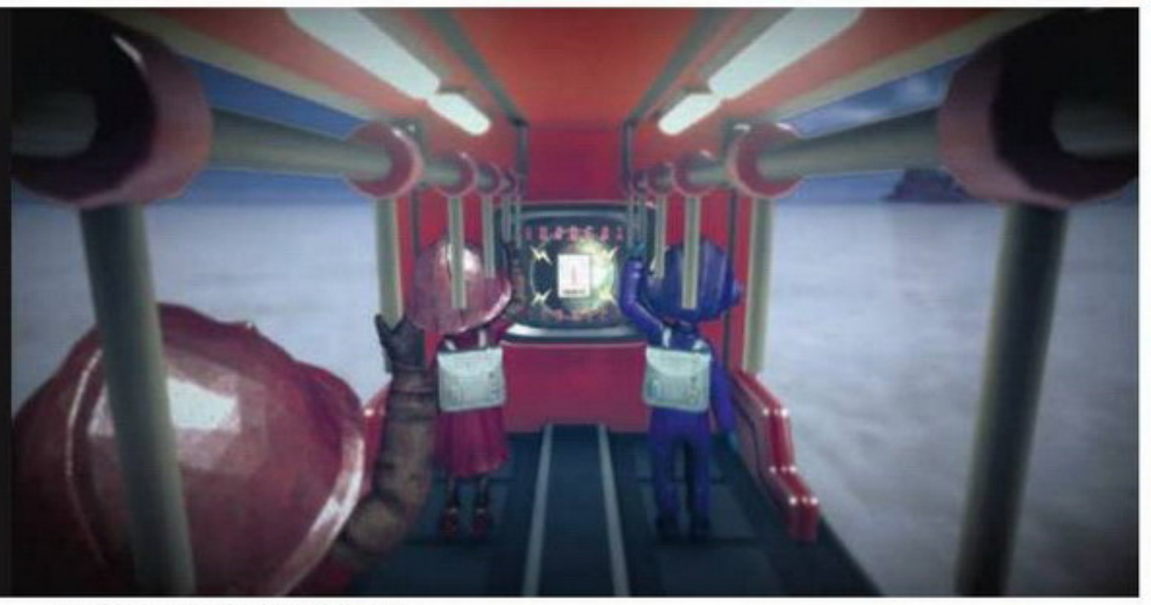
Очнувшись где-то в пустыне, вы быстро выйдете на связь с загадочным человеком, стоящим за возрождением цивилизации. Выглядит этот тип как жутковатый гибрид Икари Гэндо и Игоря из серии **Persona**, говорит на жутком ломаном русском и не стесняется сыпать указаниями. Разобравшись с управлением, вы попадете в ближайший город, где и начнется самое интересное.

СОЦИАЛИЗМ ПОСЛЕ КОНЦА СВЕТА

Первое, что бросается в глаза, – как необычно все выглядит! Не пугайтесь, ведь, согласно игровой истории, в прошлом победила социалистическая идеология (или же она оказалась единственной пережившей кризис), отсюда и фирменные шрифты, и полицейские на улицах, и агитационные ролики на каждом экране, и многое другое.

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ этих домиков под сомнением, но выглядят они красиво

МЕЖДУ ГОРОДАМИ предстоит путешествовать на подземке. Каждый переезд занимает довольно много времени



ПОКА ВЫ ЕДЕТЕ НА РАБОТУ, можно посмотреть агитационные ролики. Хотя, казалось бы, зачем агитировать запрограммированных клонов?

Стиль выдержан четко: по пустыне носятся автобусы будто прямиком со страниц советской фантастики 1960-х, в городе со временем появляются монументы с серпами, молотами и всей фирменной атрибутикой, а человечество, которое вам надлежит спасать, запечатлено в виде матрешек.

Строить светлое будущее нам предстоит в буквальном смысле своими руками: взяли инструменты, сели в автобус и выехали на ближайший «рудник» (случайно появляющийся участок недалеко от города), где засучив рукава начинаете добывать ресурсы – пилить деревья, колоть камни киркой, собирать фрукты и так далее.

Собранное вручную грузим на автобус и везем в город, где сортируем по складам, опять же своими руками. После трудового дня топаем в Министерство труда, усердно следящее за вашими успехами, где, в зависимости от выработки, получаем талончики. Талончики тратятся на покупку инструментов, оружия, костюмов и прочих нужных вещей.

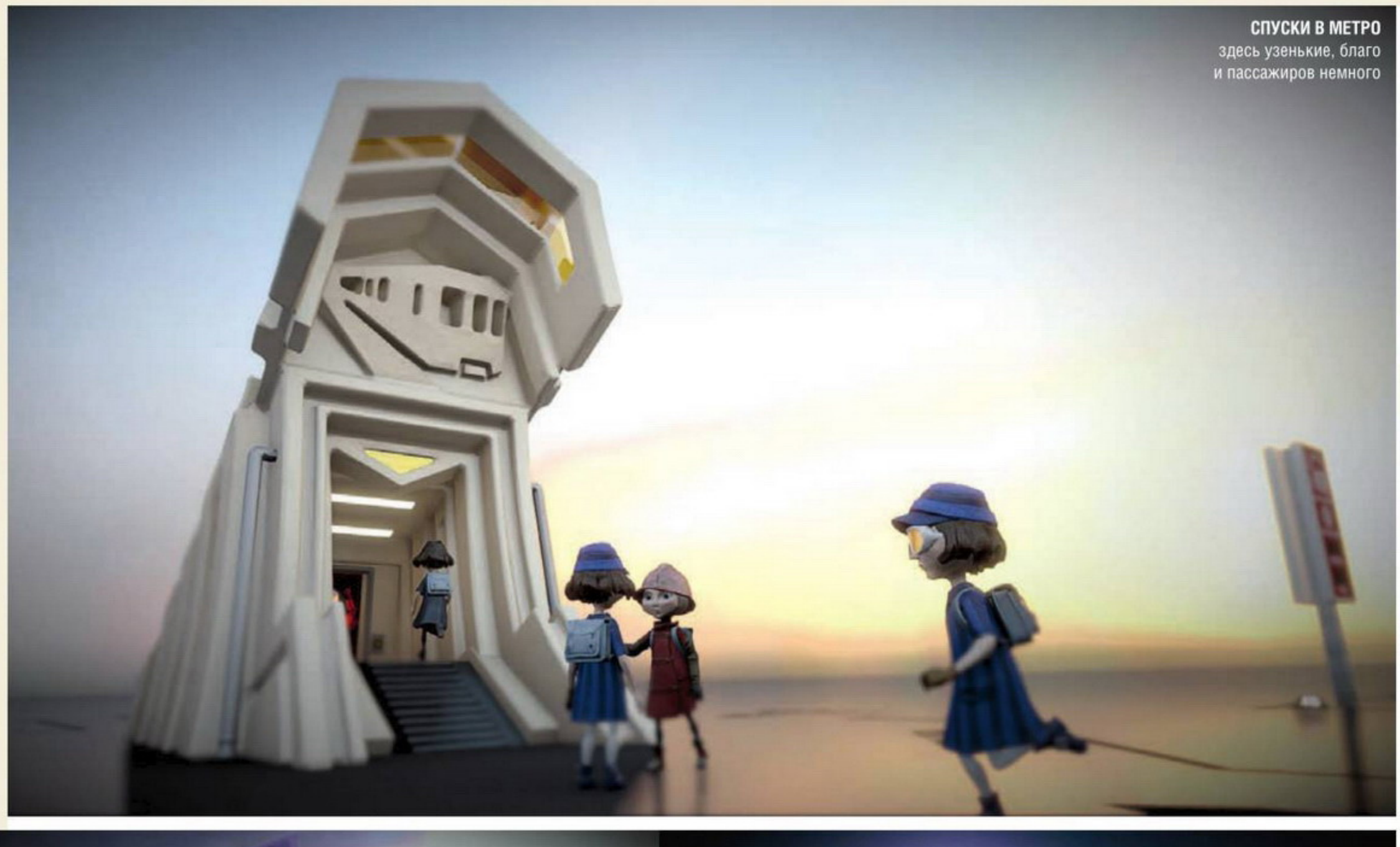
И не забудьте, что у нас тут социализм: пошли в министерство – стойте в очереди, в магазин – очередь, к станку... ну, вы поняли. К счастью, на подобные занятия выделен лимит времени, так что дольше минуты задерживать товарищей не получится.

Но не думайте, что трудом все и ограничится. Буквально через полчаса в The Tomorrow Children начинают появляться интересные и не сразу заметные вещи. Сбор ресурсов – это хорошо, но ведь их нужно куда-то расходовать, а именно – на расширение города. Список возможных построек обширен: тут вам и разные типы магазинчиков, и генераторы электричества, и монументы, и целая система обороны.

Потом окажется, что для того, чтобы пользоваться оружием или, например, построить дом и получить больше прав, нужны сертификаты. Добываются они в основном тяжким трудом, но есть и исключения. Так, один из стражей порядка, на которого я наткнулся, не стесняясь, предложил за небольшую взятку продать лицензию на управление транспортом. Продавец местной лавки тоже оказался непрост и вручил мне рацию для связи с «черным рынком», где можно купить весьма интересный товар. Такой вот веселый социализм...

ЗА РАБОТУ, КАМРАД!

Готовьтесь к тому, что город вы будете строить не один. The Tomorrow Children – многопользовательская игра, и помимо вас по миру носится еще множество таких же клонов-работяг, мнение которых не всегда



СПУСКИ В МЕТРО здесь узенькие, благо и пассажиров немного

ГОРОД в начале развития довольно непримечателен с виду. Придется поработать

ИНОГДА игра генерирует красивые и жутковатые кадры

совпадает с вашим. Да, тут есть голосование за постройку объектов, но на деле все просто лепят здания куда попало, лишь бы толк был.

Тем не менее чувство команды в игре все же сильно: все предметы и ресурсы общие, работают все вместе. Срубили дерево? Кто-нибудь обязательно подбежит и соберет ресурсы, чтобы отнести к точке отправки. В городе кончается электричество? Кто-то – может быть, даже вы – встанет на беговую дорожку и немного разомнется. Есть в таком подходе странное чувство единения. Как будто действительно занимаешься важным делом (а не просто сидишь перед консолью).

Бывают и неприятные казусы. Как уже было сказано, все человечество слилось воедино и «растеклось» по планете в виде странной серой субстанции. С течением времени некоторые люди начали «кристаллизоваться» в виде матрешек. Их следует находить и бережно относить в город, где в особом помещении превращать обратно в людей.

Так вот, не все игроки понимают, что матрешки легко сломать. На моих глазах один умник забрался на высокий уступ и нашел там три матрешки. Тащить вниз их ему оказалось лень, а потому ценный груз полетел вниз и, разумеется, разбился.

Еще пример: я уже сказал, что для выхаживания матрешек нужно особое здание. Для его постройки требуются разные ресурсы – дерево, металл и драгоценные камни. Последние особенно тяжело найти, тем более на ранних этапах, но нам с командой это удалось.

Однако один из жителей, видимо, не понял, что выхаживание матрешек – очень важный процесс, а потому взял и спустил все ресурсы на несколько телевизоров с агитками, а потом заботливо расставил их по городу. Помните ту собаку с картинки, говорящую «This is fine», сидя в огне? Примерно так мы все и выглядели.

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ – «КРАСНЫЙ»

Мир The Tomorrow Children – не самое приветливое место. Не забывайте, что после того, как исчезли люди, планету населили изверги. Эти странные гигантские создания бывают нескольких типов: одни похожи на скатов, парящих в небе, другие на пауков, а третьи вообще выглядят как Годзилла. Специально изверги на вас не охотятся и лишь блуждают по пустоши. Но если на их пути вдруг окажется город, то они, не задумываясь, атакуют.

В этом случае всем жителям придется сесть за пушки, взять в руки ракетницы и отбивать атаку. Если вам повезет, чудища не успеют сровнять город с землей, а только немного поломают. Здания и агрегаты, которые хоть чуток поцарапали, работать не будут – придется чинить. Как только чудище падет под ударами, начнется форменный Pacific Rim. Помните, как в фильме земляне разделывали мертвых кайдзю на органы и продавали? Тут есть нечто

похожее. Дело в том, что после смерти все изверги кристаллизуются и превращаются в источник ценных ресурсов. Только успевай киркой махать!

ДНЕВНАЯ РУТИНА

Было бы замечательно, если б на этом можно было закончить, порекомендовав The Tomorrow Children всем и каждому к ознакомлению. Однако, как говорилось в одном старом анекдоте, «есть нюанс».

Если описывать весь процесс игры, все кажется крутым, интересным и динамичным. На деле же большую часть времени вы будете тупо стучать киркой по камню, пилить деревья или возить все это добро на автобусе (а они тут могут ходить очень долго).

Понятно, что всю историю с добычей ресурсов и первооткрывательством **Q-Games** позаимствовали у **Minecraft**, но если там из собранного добра можно было строить что-то необычное, то тут все сводится к расстановке домиков на площадке. «Рудники» выглядят нестандартно, но до ужаса быстро начинают повторяться.

В итоге все сводится к тому, чтобы быстро оглядеться, выхватить взглядом деревья и залежи металлов, все срубить и исколошматить киркой, погрузить на транспорт и свалить домой, после чего повторить еще сотню раз.

Да, согласен, эстетика у игры просто потрясающая, встречаются действительно интересные ситуации, а первые пару-тройку часов даже сбор ресурсов в компании таких же работяг кажется замечательным. Но потом все это становится рутиной, былая радость отчасти улетучивается. И это при том, что игра раскрывается в течение нескольких часов, постепенно подбрасывая вам новые развлечения и занятия. Тут уже вопрос вашей усидчивости: сможете ли вы вытерпеть монотонный сбор ресурсов ради возможности обстрелять ракетами Годзиллу и построить светлое социалистическое будущее?

НЕ ОБОЛЬЩАЙТЕСЬ, перескочить очередь не выйдет!

■■■

The Tomorrow Children планируется распространять по модели free-to-play. Сама игра будет бесплатна, а за реальные деньги вы можете купить внутриигровую валюту, если не хочется фармить. В данный момент в игру могут поиграть все, кто приобрел «Набор основателя». Он дает несколько бонусов вроде валюты, джетпака и лицензии жителя, а также возможность позвать в игру пятерых друзей. ■

NIER: AUTOMATA

ВСЕ ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ СТРАННО

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ПЕРЕОДЕТЬ 2B не получится, костюм якобы важен для сюжета. Зато он будет изнашиваться со временем

«Но почему из всех франшиз, принадлежащих **Square Enix**, в народ решили выводить именно эту?» – спрашиваю я продюсера **NieR: Automata** Ёсукэ Сайто.

«Ну, знаете, **Dragon Quest**, **Final Fantasy**, **Kingdom Hearts** – они и так уже сияют в небе, как звезды. – *Сайто начинает хватать невидимые звездочки в воздухе*. – Сияют и сияют, сияют и сияют (по-японски это звучит «кира-кира»). А NieR и **Drakengard** не сияют. А ведь они этого заслуживают. Эти игры далеко не так известны, но вокруг них сформировался чуть ли не культ. Теперь у нас появилась возможность показать их более широкой публике. Так почему бы за нее не ухватиться?»

История тут достаточно запутанная, но побудьте со мной еще немного. NieR: Automata – это продолжение NieR, а NieR, в свою очередь, ответвление Drakengard, очень странной, часто неловкой и неудобной, никому не известной, но местами совершенно гениальной серии ролевых экшенов.

Теперь к творческому безумию ее создателя Таро Йоко добавилась экспертиза **PlatinumGames** – последней, по мнению некоторых, студии на земле, способной делать безупречные character action (или слэшеры, если вам так удобнее). В итоге одним простым движением глубоко нишевая штука превратилась в одну из самых воодушевляющих игр gamescom 2016.

ПРО БОЙ

NieR: Automata осталась NieR. Это такая же игра с открытым миром, квестами и сюжетом, что выбивает сознание в астрал, а душу заставляет рыдать. Только теперь в нее еще и играть приятно. Раньше боевая система, хотя бои составляли большую часть игры, там хромала. Теперь ее делают в PlatinumGames.

После **Final Fantasy XV** двухминутное демо боевой системы NieR: Automata кажется воздушным. Безупречная реакция на кнопки, удары, легко связывающиеся в комбо, высокая скорость, идеальная читаемость... Ну да, я играю в игру от людей, которые сделали **Bayonetta** и **Metal Gear Rising: Revengeance**, чему тут удивляться?

Но при этом разработчики сохранили все то, что делало NieR собой. Например, врагов, что стреляют россыпями цветных шаров, складывающимися в красивые паттерны и превращающими игру в немножечко bullet hell. Или игры с перспективой: отдельно от играбельной демки нам показывали, как устроены города, и, когда мы свернули на одну из улиц, камера пристроилась сбоку, как в платформере.

Подобно Зеро из **Drakengard 3**, андроид YoRHa No. 2 Model B, или 2B (Два-Би), стремится выглядеть как самая красивая сила, которая может тебя убить, не успев вздохнуть. Она непринужденно чередует легкие тычки катаной и тяжелые удары двухметровым железным дрыном (снова прямо как у Гатса из «Берсерка»), на лету переключается на боевые перчатки и обратно. Она рассыпается искрами, когда идеально попадаешь в тайминг и блокируешь атаку. В каждом движении ощущается сила, но выглядит это так, будто 2B делает это, вообще не прилагая усилий. Легко и изящно.

Только крови тут нет – во всяком случае, не было в демке. Вместо теней из NieR здесь всякого рода автоматы, которые когда-то давно построили люди, чтобы защищаться от инопланетных захватчиков. Автоматы летающие, автоматы ходящие, автоматы с секирами, автоматы с копьями, автоматы с пулеметами, автоматы в броне, автоматы, выпрыгивающие из-под песка. Автоматы дружелюбные, автоматы враждебные. Маленькие, большие

У 2B ЕСТЬ СПУТНИК, которым управляет ИИ. Ему можно давать указания порядка «бей туда» или «стой здесь»

ВСЕ ЛОКАЦИИ соединены бесшовно, до любого места можно добраться пешком. При этом на карте много вертикальности: можно бегать по крышам, планировать между возвышенностями и так далее. Ну и атаковать с высоты – милое дело

и очень большие. Разные, с интересно сочетающимися паттернами поведения... но да, сплошь чертовы железяки.

Будут ли другие противники, мне рассказывать не стали. Спойлеры?

ПРО МИР

В отличие от предыдущих игр студии (кроме, очевидно, **Scalebound**, которую делает команда Хидэки Камии), тут сильный акцент делается на ролевые элементы – как и в NieR. Большие открытые локации, города с NPC и побочными квестами, прокачка, поиски новой экипировки. В тонкости ролевой системы пока не вдаются, но я спросил у Сайто, можно ли будет пройти игру на голом навыке, не углубляясь в целенаправленный гринд?

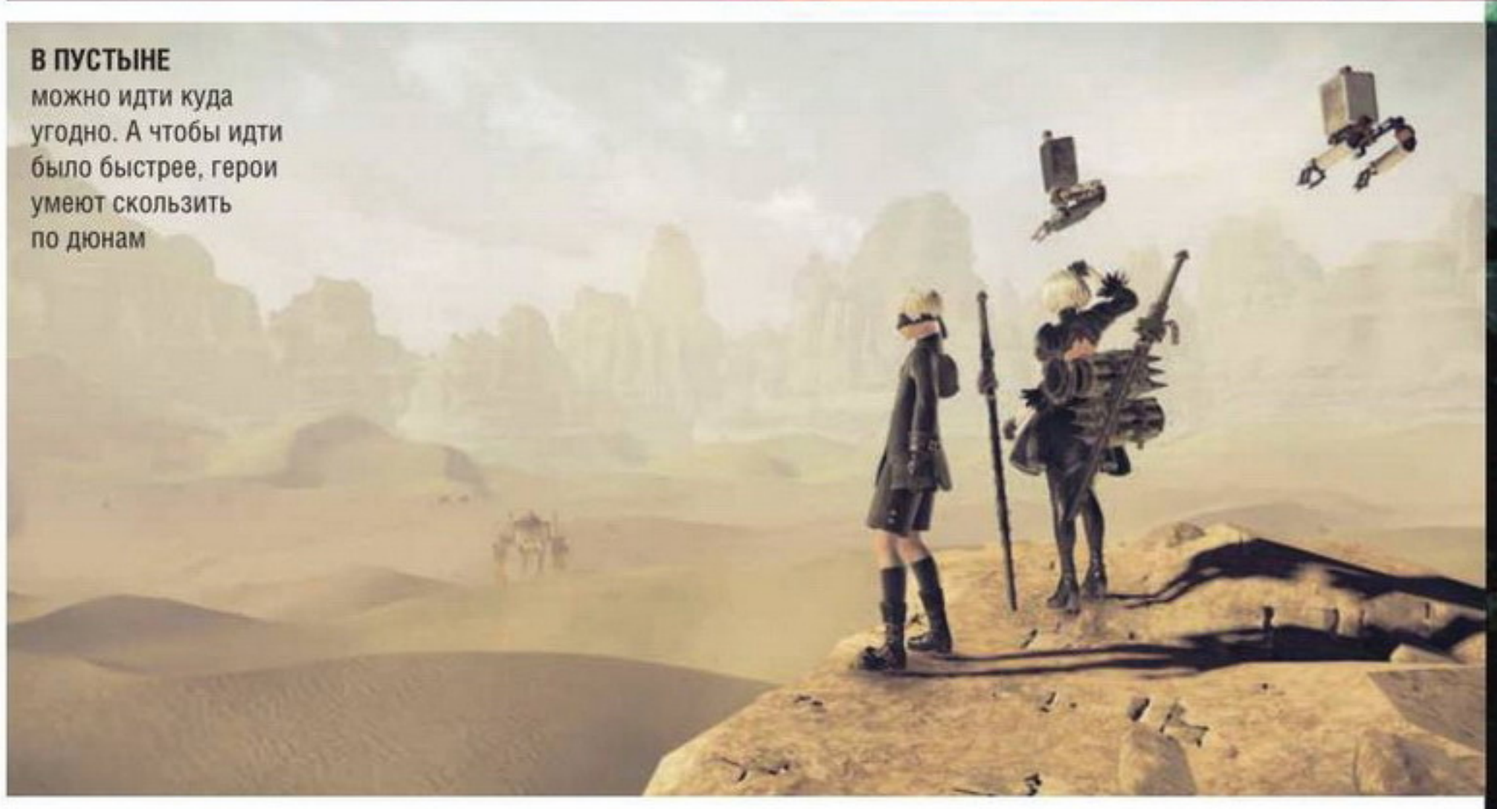
«Несмотря на обширную работу с боевой системой, мы делаем в первую очередь ролевой экшен, – отвечает продюсер. – От поклонников предыдущих игр серии будет неправильно требовать безупречных навыков игры в боевики; в конце концов, от Drakengard и NieR ждут в первую очередь истории. Но, само собой, мы работаем с PlatinumGames, и тут не все так просто. Поэтому для любителей истории будет легкий уровень сложности.

Так вот, пройти игру можно и не заботясь о прокачке – на это уйдет часов двадцать-двадцать пять. Но если вы хотите докопаться до правды, до самого ядра истории, то придется быть чуточку прилежнее. На стопроцентное прохождение может уйти тридцать и более часов».

К слову, сюжет Automata с предыдущей NieR, конечно, связан, но после ее событий прошло больше тысячи лет. Вы сможете встретить знакомых героев (намекали на Эмиля – того парня с головой-луной, в чьем костюме директор игры Таро Йоко появляется в публичных местах), но только в побочных заданиях. В остальном Automata самодостаточная.

Музыку снова делает Кэйити Окабэ. В том, что он сделает красиво, сомнений нет. Но стоит ли ждать чего-то еще? «Музыка должна создавать ситуации, которые станут для игрока сюрпризом», – говорит Окабэ. Как, например, в Drakengard 3 к боевой музыке добавлялся вокал, когда Зеро переходила в режим суперсайяна, или как вопли ведьм-певичек плавно перетекали в темы боссов.

ЧТО-ТО ТАКОЕ Я И ИМЕЛ в виду, когда говорил про bullet hell



В ПУСТЫНЕ можно идти куда угодно. А чтобы идти было быстрее, герои умеют скользить по дюнам

А еще тут явно стоит вспомнить, как Таро Йоко строит свои игры. Какая из концовок NieR каноничная? Правильный ответ: любая. Однако какую из вероятных линий продолжает Automata, пока не ясно. И еще тот момент с геймплейными механиками, которые добавлены в игру, чтобы бесить. NieR этим не так страдала, как первая и третья Drakengard, но я не мог не спросить, будут ли эксцентричного директора ограничивать в полете его фантазии, часто граничившем с откровенной социопатией.

«Да, кого-то такие элементы могут раздражать, – отвечает Ёсукэ Сайто. – Но мы не собираемся накладывать на господина Йоко жесткие ограничения. Нам нравится его работа».

В общем, NieR: Automata будет странной, никуда от того не деться. И это хорошо.

А еще на gamescom объявили, что она выйдет и на PC. И это тоже неплохо. ■

YESTERDAY ORIGINS

НИКТО НЕ ЖДЕТ ИСПАНСКУЮ ИНКВИЗИЦИЮ

АРТЕМИЙ КОТОВ

Yesterday была, пожалуй, самой неоднозначной игрой **Pendulo Studios**. Испанцы прославились хорошим юмором, кинопародиями, колоритными героями, а главное – легкостью. Их трилогию **Runaway** часто сравнивают с классикой **LucasArts**.

Но Yesterday была другой. Она цитировала фильмы вроде «Американского психопата» Мэри Хэррон и «Помни» Кристофера Нолана. Тамошнее приключение вращалось вокруг сатанинских ритуалов, пыток и убийств. И ни мультяшный стиль, ни вкрапления юмора игру легкой не делали, – получилась неровная черная комедия, которая то совсем темнела, то сбивала с толку своеобразным юмором.

Демоверсия **Yesterday Origins** тоже заигрывает с мрачными темами и саркастично шутит. Но делает это не в пример изящнее.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЗАСТЕНКИ

1418 год. Юный Мигель де Кастро, отпрыск испанского дворянина, попадает в лапы инквизиции. Подозревают, что он – отродье Сатаны. Парня ждут пытки, суд и «справедливая кара». Отец от него отрекся, оправдание не предусмотрено. Придется бежать своими силами.

Главное чувство – естественность. Первую часть было не так-то просто воспринимать в отрыве от киноцитат, а ее повествование казалось беглым. Сцена в темнице, напротив, позволяет прочувствовать ситуацию, выведать больше подробностей. Тем самым она вовлекает в события, а с этим у оригинала как раз были проблемы.

За основу механики взят стиль Yesterday, но игра уже не настолько аскетична. Как и раньше, осматриваемые предметы всплывают в небольших окошках, оформленных «под комикс». Но теперь большинство этих окон интерактивны.

Скажем, в одной камере с вами прикована свинья, тоже осужденная инквизицией. Пытаетесь осмотреть ее – всплывает окно. Мышкой (или стиком геймпада) можно менять ракурс, осматривая свинью со всех сторон. В зависимости от ракурса доступны разные активные точки, которые можно осмотреть или использовать в своих хитрых целях.

То же касается предметов в инвентаре и персонажей. Вращая в руках какой-ни-

ИГРА ЯВНО УШЛА от психологического триллера о серийных убийцах и культистах в сторону приключений. Похоже, правильно сделала

ЕСЛИ РАЗГОВОРИТЬ тюремщика, суровый детина на поверку окажется циничным атеистом с четкой гражданской позицией

АНИМАЦИЯ движения героев теперь на порядок естественнее. Правда, ни бега, ни «телепортации», как в первой части, нет

будь контейнер, можно разглядеть его под любым углом и найти активные точки, чтобы, скажем, достать содержимое. А рассматривая персонажа – подмечать детали, делая выводы относительно его внешности, характера или образа жизни.

Подмечать детали стало важнее. Инвентарь делится на две секции: слева – предметы, справа – важные детали, которые герой «запомнил». Последние можно получать при осмотре окружения, в диалогах и автоматически – после кат-сцен. Работает почти как в **Resonance**: если применить на воспоминание правильный предмет из инвентаря, можно получить подсказку. А иногда вас просят составить логическую цепочку, выбирая нужные предметы и воспоминания.

Механика усложнилась, но задачи труднее не стали. Подсказки отныне можно добывать исключительно своими усилиями, комбинируя предметы, но спасательной «лампочки» из оригинала больше нет. Однако головоломка, представленная в демоверсии, вряд ли вгонит кого-то в ступор. Логика происходящего прекрасно считывается на каждом этапе решения, а время уйдет разве что на чтение уморительных комментариев «рассказчика», всплывающих при неверных комбинациях, да на беседы с тюремщиком.

СЕМЕЙКА ЕСТЕРДЕЙ

Эти два элемента – комментарии и диалоги – снова генерируют львиную долю юмора и пока производят впечатление куда как приятнее, чем комедия в первой части. Игра шутит на мрачные темы, шутит цинично, ехидно, по-черному. Она все еще жестока и кровава, но в ней больше нет неловкости оригинала. Шуток много, они прекрасно вплетены в антураж и не противоречат общему настрою.

Если вы прошли Yesterday, то уже догадались, какое отношение юный Мигель имеет к главному герою с чудаковатым именем Джон Естердей. И пусть название вас не смущает, Yesterday Origins – прямое продолжение. Из четырех концовок оригинала разработчики выбрали самую логичную. История Джона и его, хм, лучшего друга еще не закончилась, и спустя три года спокойной жизни оккультиста ждут новые злоключения. Просто теперь будет куда больше эпизодов из разных эпох, а сюжет, судя по всему, прибавит в масштабе.

И еще один важный пункт – девушка героя, Полин. В оригинале она получила абсурдно мало экранного времени, толком не влияла на сюжет, а о раскрытии ее характера не шло и речи. Пожалуй, это самая «слабая» красотка в послужном списке Pendulo.

Сиквел обещает исправить это недоразумение. Мало того, что Полин теперь изначально живет с Джоном, – за нее дают поиграть. По меньшей мере часть эпизодов позволит свободно переключаться между Естердеем и девушкой, что превращает ее в полноценную участницу событий. И будет странно, если авторы хотя бы отдельные головоломки не выстроят на кооперации героев.

■■■

Yesterday была скомканной. Она заканчивалась раньше, чем история успевала разогнаться, а персонажи действительно полюбиться. Добавьте странное сочетание психологического триллера с комедией – и вы поймете, почему игра не стала новым Runaway. А ведь наработки были прекрасные.

Тем приятнее сюрприз: разработчики не отказались от Yesterday, а взялись довести ее идею до ума.

Пока выходит весьма убедительно. ■

ЧТО? Один день игры в Endless Space 2
ГДЕ? Париж, Франция

ENDLESS SPACE 2

ПОБЕДА БУДЕТ NASA

САЙЛЕР ТИССЕН

В XIX веке в Англии образовалось Общество плоской Земли. Его члены вплоть до двухтысячных годов всерьез полагали, что Земля плоская и никакого космоса на самом деле нет, а Гагарин, телескоп «Хаббл» и NASA – это все мистификация века.

В XXI веке во Франции образовалась студия **Amplitude**, сотрудники которой всерьез верят, что мы не одни во вселенной, и полагают, что в космосе полно захватывающих приключений и вообще он идеально подходит для развития собственной трансгалактической империи. Чтобы узнать, как все это реализовано в грядущей 4X-стратегии **Endless Space 2**, мы съездили в гости к Amplitude и пощупали ранний билд игры.

А ЗОРИ ЗДЕСЬ БЕСКОНЕЧНЫЕ

Перед вами – звездная карта огромной галактики с артериями маршрутов между звездными системами. Вся эта красота прекрасно приближается и отдаляется, позволяя в деталях рассмотреть каждую исследованную систему и каждую планету в ней.

Новичкам в серии и жанре сперва может сделаться нехорошо от кучи значков и циферок, но на деле во всем информационном безумии можно разобраться минут за тридцать. А для бывалых стратегов разработчики припасли кнопку «Пробел», при нажатии на которую можно увидеть дополнительные данные вроде насыщенности торговых потоков.

Кроме изучения космоса, в течение хода вы можете рассылать в разных направлениях звездолеты, заниматься менеджментом своих планет, проводить научные опыты, сражаться и выстраивать дипломатические отношения с соседями.

И все это ради главной цели в Endless Space 2, а вернее, одной из четырех. Как водится в 4X стратегиях, победить можно несколькими способами – экономическим, дипломатическим, научно-прогрессивным или просто устроив всем соседям старый добрый экстерминатус.

Космические сражения здесь проходят автоматически. Повлиять на что-то можно лишь перед столкновением, выбрав для своих звездолетов атакующий маневр. А дальше корабли начнут стрелять друг в друга лазерами и ракетами без участия игрока.

На первых этапах, пока сражаться будет пара хлипких баркасов, ролики с боями можно пропускать, смотреть там не на что. Но вот когда у вас соберется целая флотилия (по словам разработчиков, в сражениях будут участвовать до двадцати кораблей с каждой стороны), обвешанная бластерами и торпедами, – вы увидите битвы в лучших традициях научно-фантастического кино.

РАЗДАЛИ УКАЗАНИЯ кораблям, а теперь можно заняться развитием империи

ПОРОЙ Endless Space 2 завораживает

ЧЕМ БОЛЬШЕ флотилии, тем интереснее наблюдать за космическими сражениями

ГРАЖДАНЕ ГАЛАКТИКИ

В Endless Space 2 стиль прохождения во многом определяется выбранной расой, а их в финальной версии будет не меньше восьми. И да, это решительно не тот случай, когда у одной фракции корабли синие, у другой квадратные и на этом различия кончились. У знакомых по первой части технократов Sophon парламент оккупирован пацифистами, а это плохое подспорье для агрессивной экспансии космоса. Хотя не так и трудно со временем превратить софонов в воинствующих захватчиков – Endless Space 2 предоставит широкую свободу действий, в том числе и в плане влияния на политику партии.

Помимо нескольких рас из оригинальной игры, в сиквеле поселятся и новички, среди которых – Vodyani. Название, кстати, взято из славянской культуры, разработчики сами в этом признались. Впрочем, никакими земноводными у Vodyani не пахнет. Наоборот, это религиозные высокотехнологичные упыри, высасывающие звездные системы досуха, вместо того чтобы заниматься какой-то там занудной колонизацией, как другие расы. И играть за них, соответственно, предстоит совершенно иначе.

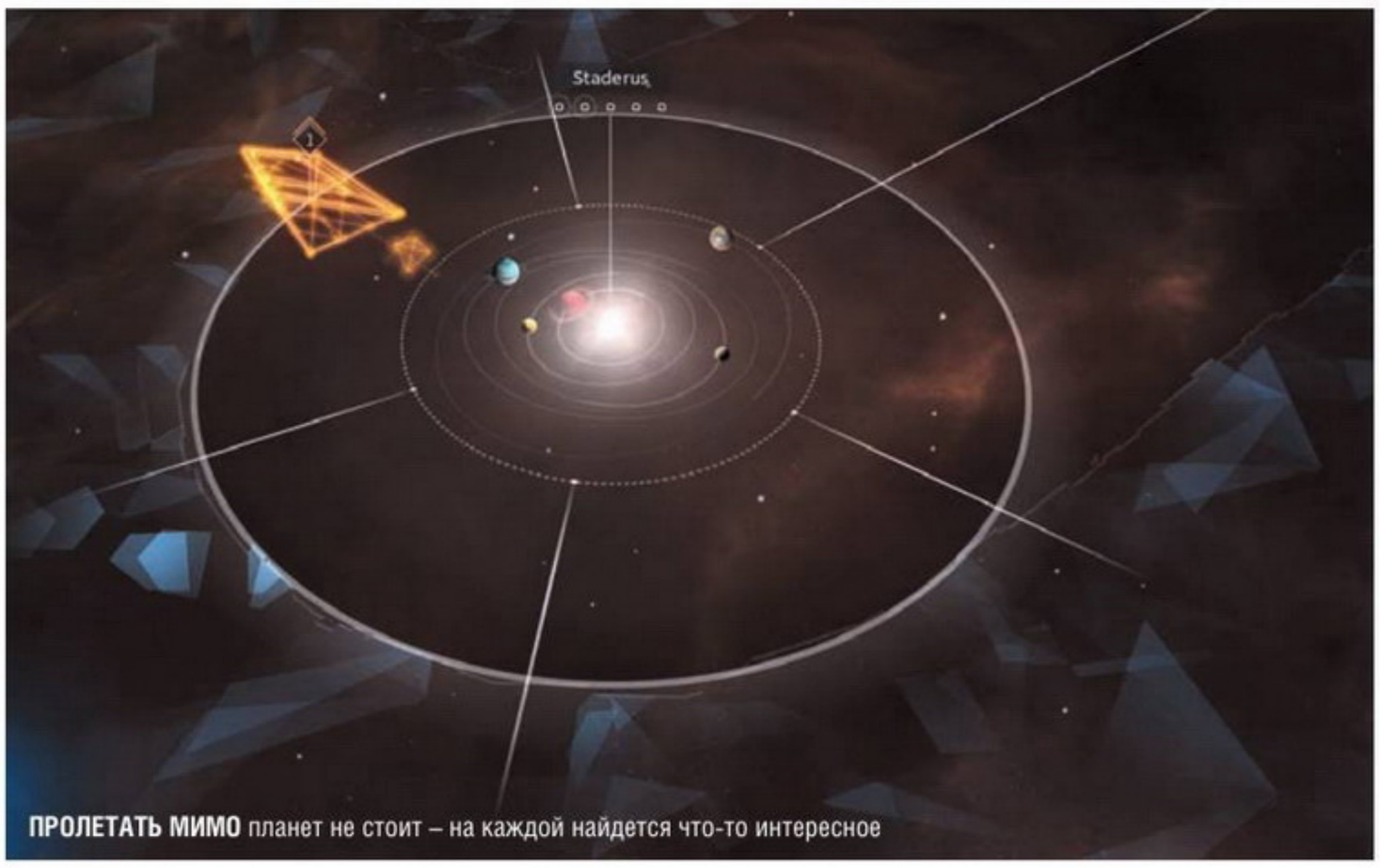
ХЬЮСТОН, У НАС ПРОБЛЕМЫ

Строить империю предстоит буквально по кирпичику. Вначале у вас лишь одна звездная система с единственной обжитой планетой и парой хлипких звездолетов на орбите. И если, долетев до ближайшей звездной системы, они не наткнутся на гигантскую и не очень дружественно настроенную империю – считайте, что вам очень повезло.

Впрочем, с тем же успехом вы можете обнаружить и скромные владения так называемых второстепенных рас. Они не конкурируют с игроком, но могут учинять пакости, если не задобрить их взятками или не ассимилировать. Заодно, кстати, расширив свою империю за счет их территорий.

Чем дальше в космос, тем выше шанс наткнуться на необжитую систему, в которой может оказаться пригодная для жизни и богатая ресурсами планета. Тогда быстренько возводите на ней форпост – через десятка полтора ходов он превратится в колонию и начнет приносить ресурсы, а также поставлять звездолеты и участвовать в жизни империи.

Но надо держать ухо востро: какой-нибудь ретивый сосед может построить колонию на соседней планете быстрее. Тогда звездная система будет считаться его собственностью, и, похоже, дипломатией тут уже не отделаешься.



ПРОЛЕТАТЬ МИМО планет не стоит – на каждой найдется что-то интересное

Таких подвохов стоит ожидать от еще одной новой расы – Lumeri. Эти ребята уже как раз земноводные, причем умелые дельцы. Пока вы неспешно копошитесь с форпостами, они могут попросту купить всю звездную систему. А потом, если очень попросите, вам же ее и перепродадут. Втридорога.

СНИТСЯ НАМ НЕ ТОЛЬКО РОКОТ КОСМОДРОМА

Если в обнаруженной звездной системе вокруг светила вращаются безжизненные камни, это не значит, что пора гнать звездолет-разведчик дальше. На каждой планете имеется по несколько зон для изучения. Послав туда зонд с исследовательского корабля, можно обнаружить тайник древней расы, единоразовый бонус в каком-то виде ресурсов или радиоактивную аномалию – тут уж как повезет.

Вот только подобных зон в системе может быть с дюжину, зондов же на борту только два, и на их возобновление уходит несколько ходов. Приходится выбирать: ошиваться на орбите, чтобы исследовать все зоны, или лететь дальше к неизведанному.

Бороздя бескрайние просторы космоса в Endless Space 2, можно наткнуться на кучу случайно генерируемых локаций (допустим, Академия, где можно тренировать героев) и квестов (разыщите древний артефакт, не стройте военных зданий десять ходов или сгоняйте туда, потом туда, а затем еще вон туда).

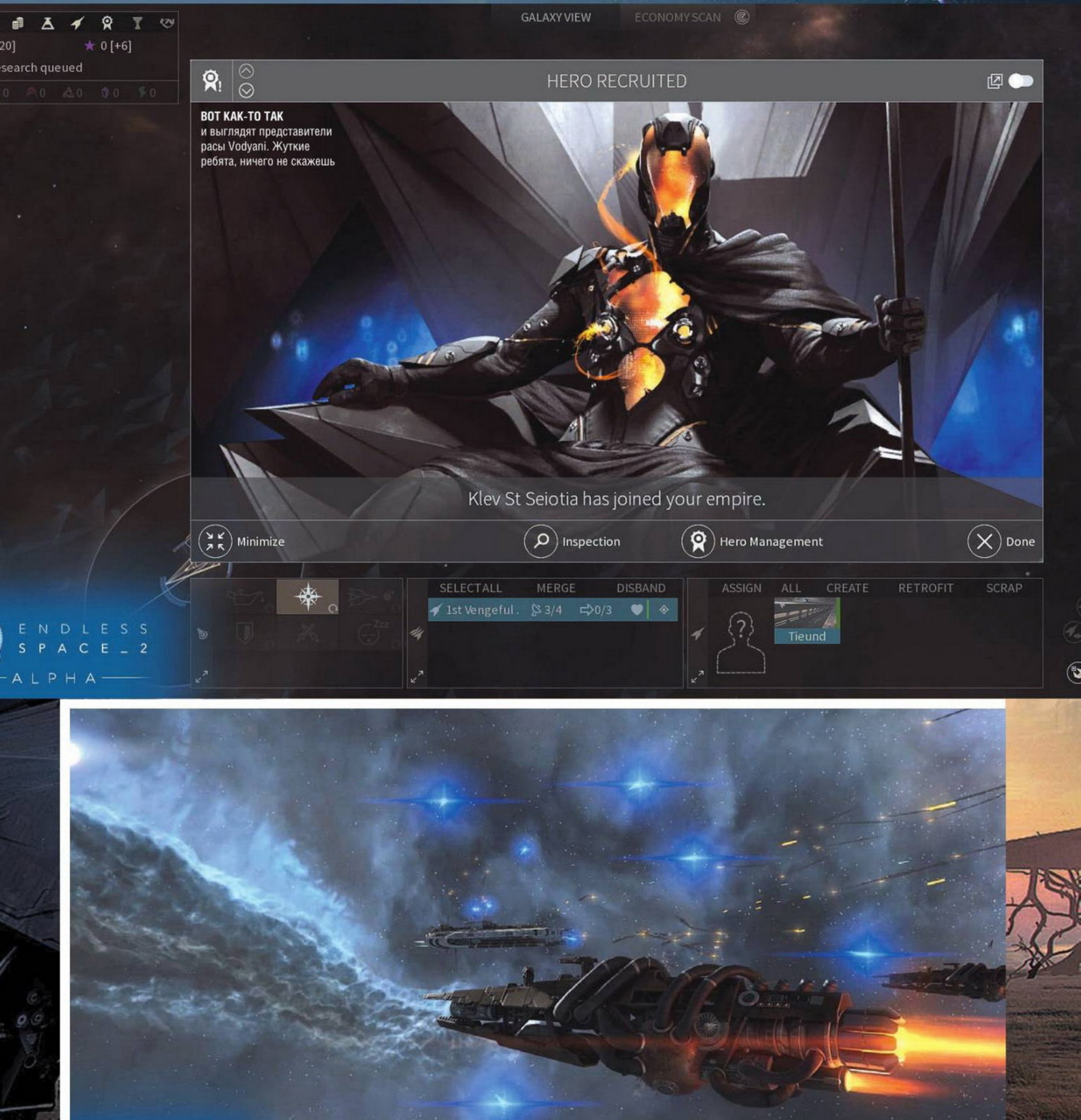
Впрочем, много важного происходит и на вашей родной планете. На ней (а также в развитых колониях, чего уж там) протекает вся научная и политическая жизнь империи. Тут заседает сенат, где можно продвигать необходимые законы, – к примеру, один из них дозволяет размещать на исследовательских суднах больше зондов.

В зависимости от ваших действий формируется партийная система: повоевали немного, и поддержка милитаристской партии у населения возросла. Вы, в свою очередь, можете оказывать тем или иным партиям поддержку на выборах, что открывает доступ к новым полезным законопроектам.

В отличие от политической системы, научные исследования не требуют волеизъявления народа, однако придется тратить ресурсы и время. Технологии сгруппированы по назначению – военные, промышленные и прочие – и разделены по четырем эпохам. Доступ к следующей открывается не раньше, чем вы проведете определенное количество исследований в предыдущей.

В отличие от научной и политической, светская жизнь на ваших планетах куда более скромная, но от этого менее важной не становится. На каждой планете живут не только представители вашей титульной расы, но и некоторое количество инородцев.

Число жителей измеряется в единицах населения: каждая приносит тот или иной тип ресурсов за ход. При этом у всех народностей есть свои бонусы – например, в добыче ископаемых. Так что стоит устраивать массовые депортации под видом оптимизации промышленности или борьбы с перенаселением.



■■■

Тестовый билд Endless Space 2 содержал всего четыре расы, урезанные игровые опции и море багов, но тем не менее игра оставила более чем приятные впечатления – благодаря глубокому вариативному геймплею с широкой свободой действий в дополнение к, наверное, красивейшему дизайну в жанре.

Одним словом, Endless Space 2 порадует любителей 4X-стратегий и поклонников космической фантастики, а также, возможно, членов Общества плоской Земли. Игра должна была выйти в раннем доступе еще восьмого сентября, но разработчики взяли тайм-аут для полировки.

Что ж, вероятно, оно и к лучшему. ■

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

ПАРАД СТАРЫХ ЗНАКОМЫХ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

ЖАНР MMO RPG **ИЗДАТЕЛЬ** Blizzard Entertainment **РАЗРАБОТЧИК** Blizzard Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PC **САЙТ ИГРЫ** eu.battle.net/wow/ru/legion
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo E8500, 2 ГБ, 1 ГБ видео

КЛАССОВЫЙ ОПЛОТ охотников на демонов располагается на корабле «Молот Скверны». Вначале нам придется отбить его у нечисти

Отечество в опасности, над Азеротом в очередной раз нависла глобальная угроза. Это происходит с завидной регулярностью – раз в два года, аккурат во время установки крупного дополнения. А поскольку все канонические злодеи **Warcraft 3** были благополучно истреблены еще в **Wrath of the Lich King**, повестки получают давно ушедшие на пенсию вояки. На этот раз призыву подлежит Пылающий Легион. Ну да, мы его победили еще в Дреноре. Но он хочет попытаться еще раз!

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ТРУПОВ

Иллидан Ярость Бури был предателем и не ладил с собственным рассудком. Но в альтернативной истории именно он сыграл ключевую роль в отражении нашествия Пылающего Легиона, пожертвовав ради этого собственной душой и репутацией. Именно он создал охотников на демонов: самоотверженные эльфы впускали в себя демоническую сущность и благодаря этому становились самыми страшными противниками Легиона.

Орк-чернокнижник Гул'дан, который в альтернативной истории не погиб, добрался до гробницы Саргераса, повелителя Пылающего Легиона, и прямо в ней открыл портал, через который в Азерот хлынули демоны. Единственный способ запечатать вход и остановить вторжение – собрать Столпы Созидания, сокрытые на Расколотых островах, и воскресить самого Иллидана. Ради этого силы Орды и Альянса объединились, а в Казематах Стражей была проведена глобальная амнистия: заточенные там охотники на демонов освобождены и призваны на службу.

ЧТОБЫ ИЗ ЭТОЙ ЗАГОТОВКИ СДЕЛАТЬ мощнейшее оружие, потребуется, по предварительным подсчетам, около семи месяцев

World of Warcraft: Legion – настоящий бенефис давно забытых героев и злодеев. В своих странствиях мы встретимся с Майев Песнью Теней, Корданой, Алтруисом Страдальцем, Кайном Яростью Солнца, Аллерией Ветрокрылой, Малфурионом, Тирандой Шелестом Ветра, Изерой и многими-многими другими. Едва ли не все значимые персонажи истории Азерота примут участие в сюжетных роликах и квестах. Причем многие из них, едва появившись на экране, геройски и не очень отойдут в мир иной – похоже, сценаристов покусал Джордж Мартин. А вот свидеться воочию с самим Иллиданом смогут пока лишь охотники на демонов – и то в начале своего пути, во время отражения первого вторжения Легиона.

И КТО ТЕПЕРЬ ДЕМОН?

Новый игровой класс, охотники на демонов, появились в игре за некоторое время до установки обновления. Чтобы к тому моменту, когда откроются врата в гробнице Саргераса, новоиспеченные герои успели вырасти, приодеться, загрузить рюкзаки провизией и встать в строй наравне с другими. Благо особо трудиться не пришлось: этот героический класс появляется на свет, будучи сразу 98-го уровня. И может с честью заявлять: «Мы первыми попали на Расколотые острова». Именно там стартует квестовая линейка охотников на демонов.

Правда, «там», да не «тогда». Жизненный путь ночных эльфов и эльфов крови, выбравших путь охотника на демонов, начинается

МОНСТРЫ, сошедшие со страниц волшебных книг, дерутся вполне как настоящие

В КАКОМ ПОРЯДКЕ ПРОХОДИТЬ локации Расколотых островов, решаем мы сами. В конце все равно все пути приведут в Сурамар

СПРЫГНУВ с летающего Даларана, можно спланировать прямо на Расколотые острова. Хотя на грифоне все равно быстрее

давным-давно, во времена первого вторжения Пылающего Легиона. Нам следует узнать о мотивах Иллидана из первых уст, заручиться помощью союзников, вволю навоеваться с самыми разными демонами, а затем кануть в небытие в глубинах Казематов Стражей. Вплоть до аварийного пробуждения.

Класс охотника на демонов вышел красочным и динамичным. Все его отскоки, перелеты, скольжения и пируэты вполне вписались бы в любую современную ММО без захвата цели. Насквозь традиционная боевая система World of Warcraft лишает нашего полудемона серьезной доли обаяния и веселья. Но с этим, увы, ничего не поделать.

Охотнику на демонов выделили всего две основные стойки: одна направлена на защиту, вторая на нанесение урона. И в каждой он чувствует себя вполне комфортно. В особенности когда удается включить метаморфозу и на время превратиться в могучего крылатого демона. Кстати, эту метаморфозу отняли у освоивших демонологию чернокнижников, чему те были

В ХОДЕ СЮЖЕТНОЙ ИСТОРИИ мы то и дело будем попадать в массовые баталии с участием NPC и других игроков

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: на PC.
СКОЛЬКО: тридцать часов.

не особенно рады. Все прочее позаимствовано частично у воина, частично у разбойника. И пока что классу не хватает разнообразия тактик и уникальности. Вероятно, в ближайшем будущем он еще будет подвергаться настройке и развитию.

Использовать крылья наши рогатые эльфы могут не только в бою, охотники на демонов способны планировать, почти так же, как герои **AION** и **Blade & Soul**. И это не роскошь, а необходимость: портал в классовый оплот охотников на демонов расположен на островке, до которого еще предстоит долететь на собственных крыльях.

УМИРАЮЩЕГО СТАРЕЙШИНУ рода синих драконов еще ждет последнее приключение

ИЗ ГАРНИЗОНА В ГАРНИЗОН

Классовыми оплотами обзавелись все, кто увидел воочию вторжение демонов Легиона. После первой неудачной попытки отбить вторжение военачальники Орды и Альянса трубят отбой и отправляют нас приодеться, подкачаться и набраться сил. И для начала нам предстоит обзавестись уникальным артефактным оружием и получить доступ в зону для его развития.

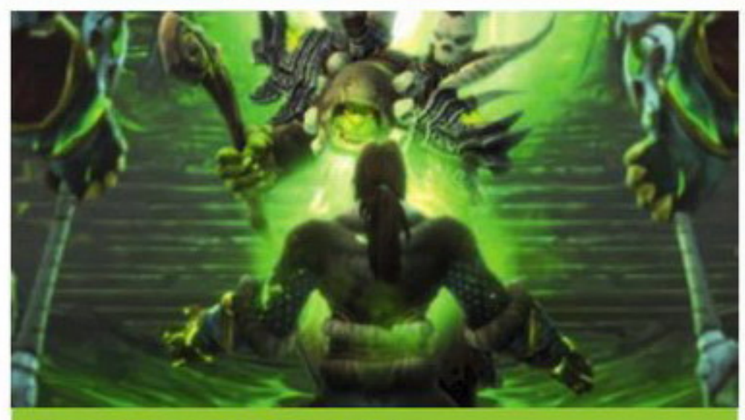
Каждый класс может выбрать оружие, соответствующее выбранной стойке. И этот выбор кажется серьезным и значимым – мы получаем в руки оружие великого воителя былых времен, единственное и уникальное. Но уже спустя несколько часов нам говорят: хорошо, а теперь давай-ка пойдем и раздобудем остальные уникальные пушки. Решение понятное, ведь переключение стоек для многих классов совсем не роскошь. Но торжественность обладания уникальным предметом мгновенно рассеивается в воздухе.

Артефактное оружие растет вместе со своим владельцем и получает все больше возможностей и способностей по мере того, как мы вставляем в него особые реликвии и вкладываем очки в развитие. Камни мощи артефакта и дополнительных умений теперь можно добыть в качестве трофеев: они иногда выпадают из трупов вместо традиционных луков, мечей и посохов, а также даются в качестве награды за некоторые квесты. Похоже на то, как устроено легендарное оружие из **The Lord of the Rings Online**, но в сильно упрощенном и более трудоемком варианте.

Для облегчения развития набора артефактов нам выделяют целую зону, классовый оплот, доступ в который закрыт представителям других классов. В нем мы можем

МАГИЧЕСКИЕ РУНЫ можно чертить и так, собственными ногами. Особенно весело, когда их одновременно топчут несколько героев

В ИГРЕ ПОЯВИЛСЯ ГАРДЕРОБ. Теперь выбирать себе костюмы стало еще проще



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
С 2008 года русский язык стал официальным в World of Warcraft, все дополнения выходят с полным переводом и озвучкой. Кстати, в Legion мы вновь услышим знакомые голоса. Хотя некоторые фразы все еще остаются неозвученными.

привлечь на свою сторону соратников и отправлять их на задания по добыче особых ресурсов и дополнительных очков опыта. Наше участие в этом ограничивается подбором отряда, дальше остается только ждать – некоторые из заданий занимают часы и дни.

В общем, мы получили еще один гарнизон, общий для всех представителей класса. Жить в нем пока что не получится, но регулярно навещать придется: полное развитие даже одного оружия займет не один день, а то и месяц. Хотите иногда менять стойку? Умножайте все на два, а то и три. Хотя значительная масса игроков ограничится одной ролью и одной стойкой. Пока что это выливается в резкое уменьшение количества лекарей и танков в очереди на подземелья.

На данный момент артефакты выглядят трудоемким и спорным нововведением. Но отчасти это компенсируется квестами на их получение. У каждого оружия – своя история, свое место хранения, свои герои и враги, встречающиеся на пути. За клинком огненного мага мы отправляемся в Цитадель Ледяной Короны, а добыть ружье повелителя зверей нам помогает сам Торим, один из боссов Хранителей Ульдуара.

РУКАМИ, НОГАМИ, КРЮКАМИ

Полученный артефакт не терпится проверить в деле, и эту возможность дают незамедлительно. Причем позволяют выбрать, по какому пути двигаться. Четыре зоны нового континента открыты сразу, и в каждой – своя отдельная, самодостаточная линейка квестов, в конце которой мы получаем один из требуемых для победы Столпов Созидания. Наиболее сюжетно гладким кажется путь через Азсуну, самый резкий переход получается при выборе Штормхейма, но, по большому счету, разницы никакой: все монстры, квесты и награды подстраиваются под текущий уровень игрока. Появляется ощущение давно желанной свободы в освоении нового контента.

Куда бы мы ни пошли, мы получаем огромную главу захватывающей героической истории. И в этом **Blizzard** остается на высоте. Нам предстоит сопровождать героев и перевоплощаться в них, заглядывать в прошлое и пытаться повлиять на будущее, и все это перемежается отлично срежиссированными сюжетными роликами. Мы поучаствуем в массовых баталиях, сражаясь со злом в компании целых армий. Будем устраивать бомбардировку драконьими силами и наводить огонь на группы монстров. Освоим альпинизм и побываем в шкуре ивового огонька. В магической академии для призра-

ОБРЕТЕНИЕ КАЖДОГО АРТЕФАКТА сопровождается пафосной заставкой. Порадуемся, пока не начали его развивать

ПОДУМАЙТЕ ХОРОШЕНЕЧКО, какое оружие выбрать, оно ведь уникальное! Впрочем, не думайте. Кто угодно может собрать полную коллекцию артефактов

ков сразимся с монстрами с книжных страниц и потренируемся рисовать волшебные руны ногами на полу. Увлекательных и необычных квестов и восхитительных историй в Legion хватает с лихвой.

Но не все так уж безмятежно и идеально. Гигантские масштабы дополнения наложили свой отпечаток на квестовую часть. Во главе угла по-прежнему стоят классические задания «убей-принеси» и необходимость укладывать штабелями десятки трупов и копаться в их потрохах. Все это дополняется совершенно провальными обоснованиями: «Мы не можем идти на войну, потому что червяки напали на наш огород». Паттерн повторяется раз за разом, пока мы пытаемся мирить противоборствующие племена и собирать в единую армию отдельные разбросанные отряды.

К счастью, в каждой локации хватает секретов, побочных историй, интересных мест и персонажей, чтобы рутина не совсем уж угнетала нашего спасителя мира. Дополняется процесс традиционными дренорскими зональными квестами: убиваем врагов и разрушаем их имущество или спасаем мирных жителей, пока не заполнится шкала. Но провожать второго, третьего и так далее персонажей по тем же местам будет далеко не так весело. А уж вдумываться в логику сюжета в целом и в мотивы отдельных участников событий и вовсе не рекомендуется.

Зато с ежедневными квестами сделали серьезное послабление. Вовсе не обязательно бросать недожаренные шашлыки и сбегать с дежурства, можно накопить квестов и сделать их одним махом. Убив на это весь дождливый выходной.

■■■

World of Warcraft: Legion настолько велик, что испытать за считанные дни все на себе просто невозможно. Нужны недели и месяцы. А в ближайшее время игроков ждет еще ряд контент-патчей: в частности, рейдовое подземелье Изумрудный Кошмар будет открываться по частям в течение двух месяцев, а вместе с ним в игру придут эпохальные версии подземелий. Не пожалейте времени, чтобы увидеть все своими глазами. Оно того стоит! ■

ПОРАДОВАЛО:
– огромный новый континент;
– захватывающие истории;
– у нас появился выбор... или хотя бы его иллюзия;
– в игре определенно будет чем заняться в ближайшие месяцы.

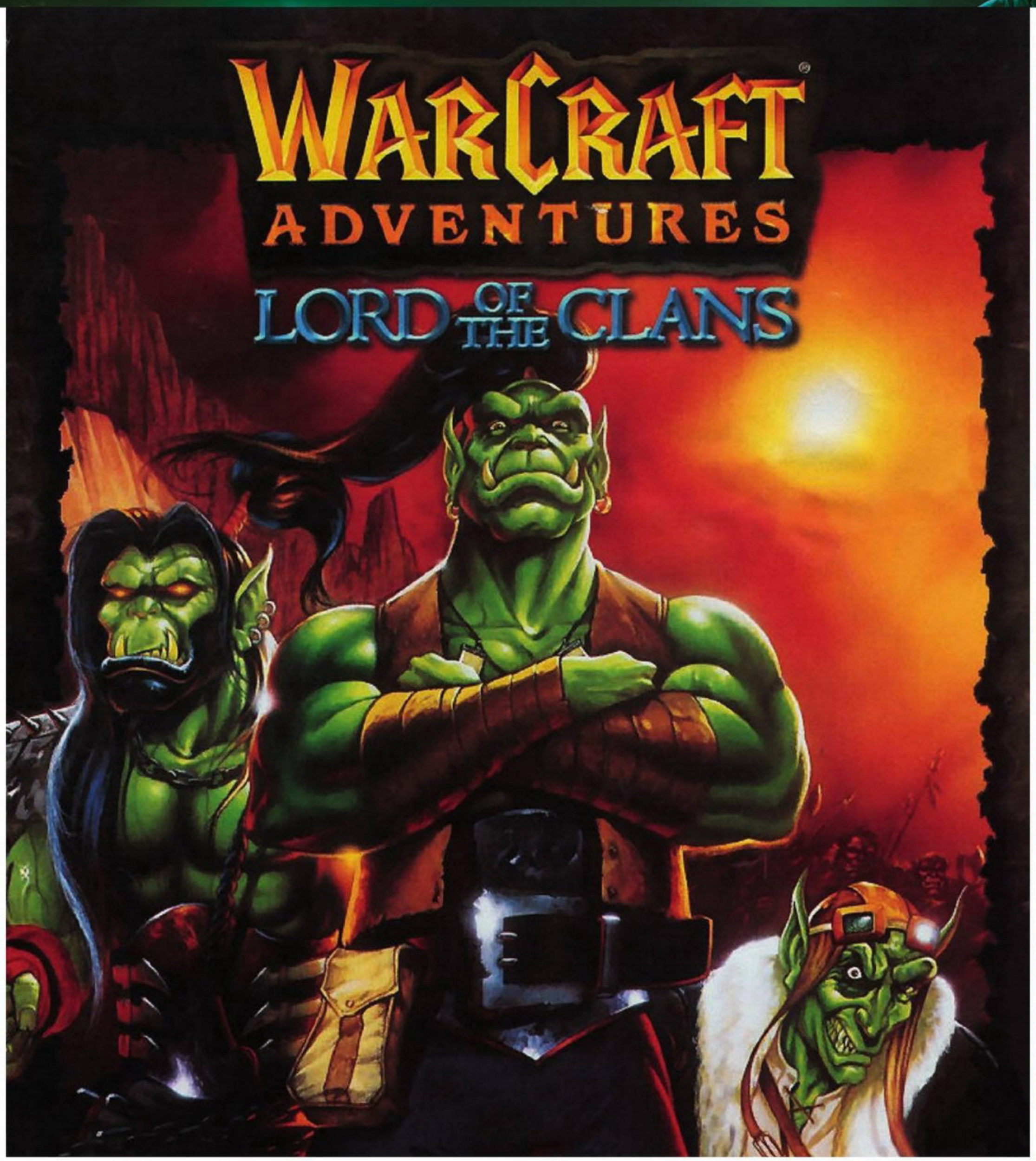
ОГОРЧИЛО:
– перелицованное старое – не совсем то, что новое;
– развитие по-прежнему идет не вглубь, а вширь;
– однообразных утомительных повторяемых занятий стало еще больше;
– революции не произошло – это все та же старая, очень старая игра.

ДОЖДАЛИСЬ?
Спустя несколько месяцев станет ясно, что масштабное великолепное дополнение лишь добавило в игру огромный пласт новых рутинных обязательных занятий. Но пока что это не важно: Legion вернул в игру огромное количество ветеранов. В ближайшие полгода Азерот не будет пустыней, и это самое главное.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

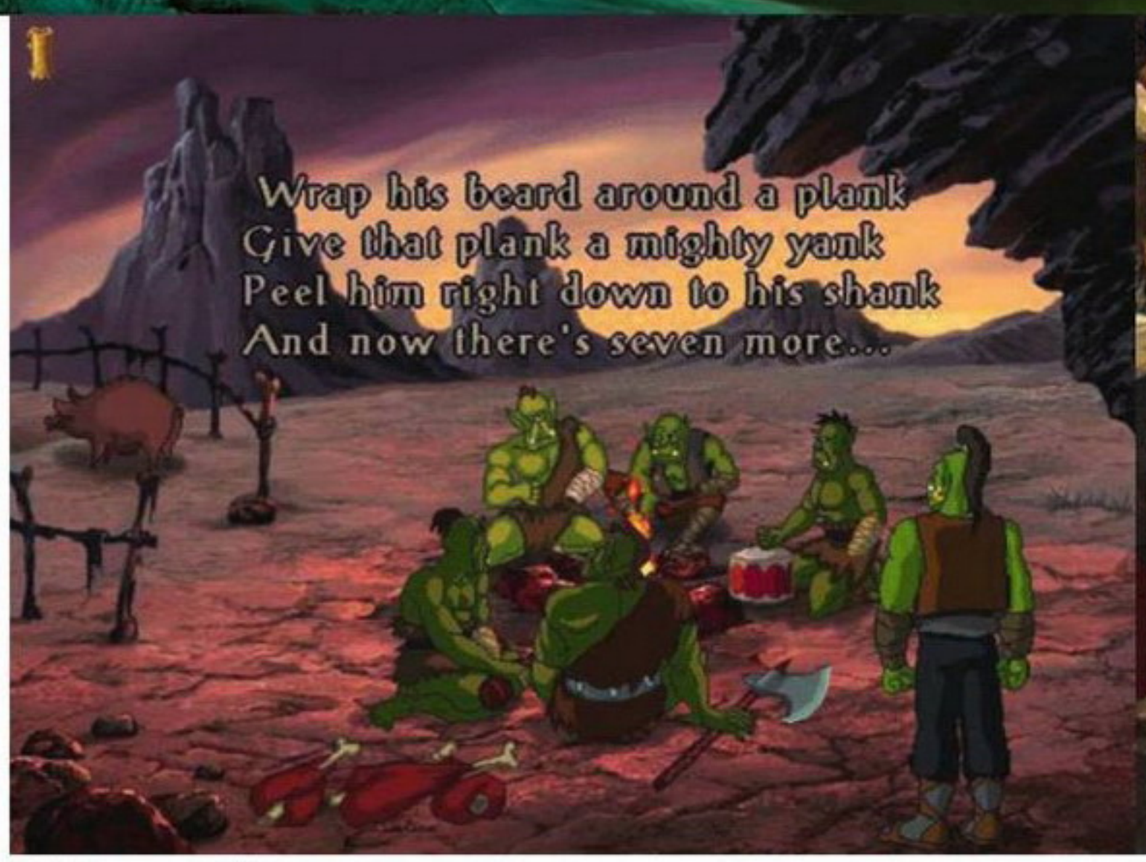
«Отлично»



WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

СПАСИБО, ЧТО ПОЧТИ ЖИВОЙ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА



КЛАН Изувеченной Длани знает как минимум восемь творческих способов умертвить дворфа

ТОТ САМЫЙ ЗУЛ'ДЖИН на фоне своих экзотических товаров. Или не тот самый?

На дворе – 1997 год. На счету у молодой и постоянно меняющей владельцев студии **Blizzard** уже значится пара хитов: **Warcraft: Orcs & Humans**, **Warcraft II: Tides of Darkness** и **Warcraft II: Beyond the Dark Portal**. Компания пробует делать сайдскроллеры, платформеры, автосимуляторы и даже файтинги, но уже становится ясно, что именно серия Warcraft может принести хороший доход, если ее развивать. Да и история, которую начали в ней рассказывать, требует продолжения – к запланированной третьей части надо проложить сюжетный мостик.

И 17 марта того же бородатого года Blizzard объявляет о начале работы над игрой **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**.

А ЕЩЕ ГОВОРИЛИ: «СХОДИШЬ В АРМИЮ...»

На роль главного героя очередной игры по вселенной Warcraft был избран орк Тралл, и сюжетная линия должна была привести его на пост главного полководца орочьих кланов, того самого «Lord of the Clans». А вот жанр был выбран совершенно нетипичный для Blizzard – адвенчура, вернее, классический квест подвида point'n'click образца конца девяностых. Компания сочла его самым подходящим для рассказывания длинных историй.

Сценарий был написан, локации нарисованы, образы персонажей придуманы, но работу над их двухмерным воплощением и анимацией пришлось отдать сторонним умельцам – в Blizzard не умели работать с 2D. И выбор пал на **Animation Magic**, чье подразделение находилось в Санкт-Петербурге. К тому времени они относительно успешно анимировали приключенческие экшены **Link: The Faces of Evil** и **Zelda: The Wand of Gamelon**.

Получив дизайнерские документы, студия взялась за работу. Был создан официальный промосайт игры, разработан дизайн упаковки и опубликован ряд артов и скриншотов. Начали даже раздавать промокоды со скидками на покупку Warcraft Adventures.

ДВУХГОЛОВОМУ ОГРУ-МАГУ НЕ ПОВЕЗЛО: одна из голов получила черепно-мозговую травму и теперь несколько... глуповата

Но уже через год, 22 мая 1998 года, Blizzard внезапно объявила об отмене проекта. Произошло это после того, как приглашенный специалист, геймдизайнер Стив Мерецки, вынес вердикт: надо больше анимаций, надо больше постпроизводста, да и вообще почти весь сценарий неплохо бы переделать с нуля.

К этому времени вышла успешнейшая **The Curse of Monkey Island** и уже была анонсирована **Grim Fandango**, будущая культовая адвенчура, впервые выпускающая героев в полностью трехмерный мир. На таком фоне творение, которое должно было принести Blizzard доход, превращалось в убыточный эксперимент.

Петицию игроков, требующих продолжить разработку, Blizzard прокомментировала в духе: «Это для вашего же блага». Больше с адвенчурами компания не связывалась. Недостающий фрагмент истории сценаристка **StarCraft** Кристи Голден переработала в книгу «Повелитель кланов». Студия Animation Magic закрылась в 2001 году. А совсем недавно в Сети оказались все наработки, сделанные по игре Warcraft Adventures: Lord of the Clans.

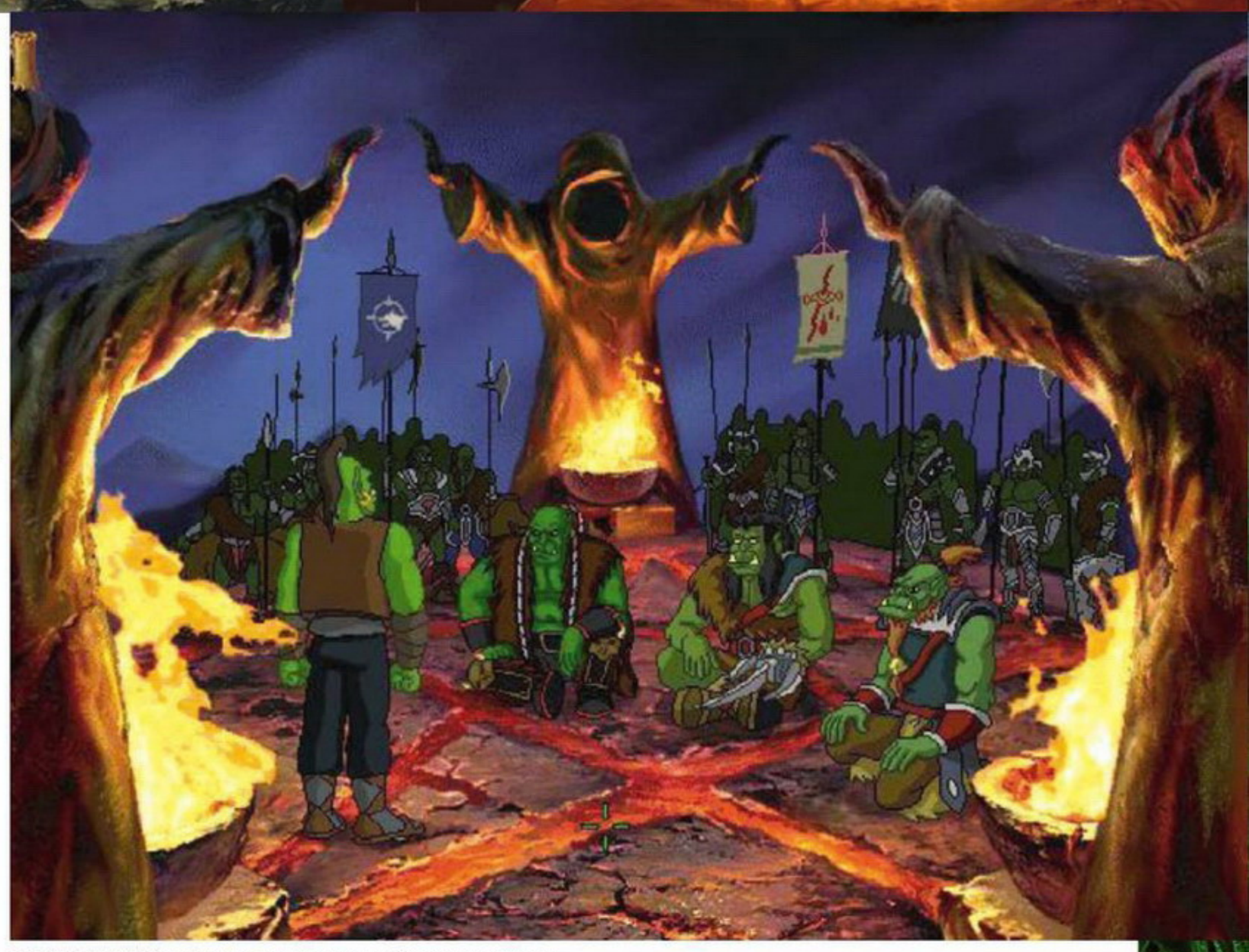
ЭХ, ЩАС КОЛДАНУ!

Игровой процесс Warcraft Adventures: Lord of the Clans традиционен – предметы можно осмотреть или взять, скомбинировать в инвентаре или напрямую. Единственное специфическое отличие заключается в иконке с изображением рта: с живыми персонажами с ее помощью можно поговорить, а предметы орку предлагается попро-

«ЧТО ТЫ ПИШЕШЬ? Можно почитать, когда все закончится?» – «Болван, ты здесь для того, чтобы ничего не закончилось!»

ВЫДАЕШЬ СЕБЯ за дворфа – будь готов ковать оружие! Да, это опять же наш Тралл, просто под прикрытием

ВСЕ, ЧТО МЫ ЗАТАЩИМ в инвентарь, пойдет в дело! Даже щит. Казалось бы, бесполезный при отсутствии оружия и боевой системы в целом...



ВОЖДИ КЛАНОВ собрались на последнее боевое совещание. Пока что по отношению к Траллу они настроены скептически

бовать на зуб. От этого он, впрочем, регулярно отказывается, ссылаясь на то, что не прихватил соль.

Головоломки вполне логичны, но порой откровенно предсказуемы. Проход сторожат охранники? Надо пройти мимо них, переодевшись. Есть носок и камень? Можно сделать подобие пращи. Двигатель? Его легко вывести из строя, засыпав песок в бензобак. И разве что волшебные свитки, которые вручает Траллу шаман, радуют оригинальностью: чтобы прочесть заклинание, свиток вначале надо активировать с помощью особого предмета. Так, мосту из костей требуется кость, а что надо для создания призрачного образа?

В игре недостает некоторых фрагментов, описанных в дизайн-документе, и ряда сюжетных сцен. Местами отсутствует или не совпадает с видеорядом озвучка. Но в целом неоконченный вариант вполне жизнеспособен, игру можно пройти до конца – если, конечно, проржавевшие колесики старомодного квеста не усыпят вас своим жужжанием.

Кстати, об озвучке: любители истории будут в восторге. Ведь в роли Тралла мы слышим Клэнси Брауна, Чернорука Разрушителя из фильма «Варкрафт» и Кургана из «Горца». Оргрима Думхаммера озвучивал Питер Каллен, он же трансформер Оптимус Прайм, а старший шаман клана Северного Волка, Дрек'Тар, говорит голосом Тони Джея, судьи Фролло из диснеевского «Горбуна из Нотр-Дама» и Старшего бога из серии **Legacy of Kain**. В игру также вставлены реплики, некогда записанные для серии Warcraft директором Blizzard Entertainment Биллом Ропером.

Но не стоит ожидать от игры откровений. Да, на пути нам встречается целый набор знаковых героев и знакомых реалий. Даже канонические реплики из первых частей Warcraft то и дело звучат из уст героя, в том числе знаменитый «заг-заг». Вот только произносит он их не от души, а ради хохмы – и собеседники реагируют непониманием.

В порядке свободного творчества студия Animation Magic украсила происходящее шутками, воскрешающими в памяти славные времена «Петьки и Василия Ивановича». С отважного Тралла то и дело сваливаются штаны, армейский каплан пускает ветры во сне, а уж использование в качестве парика смоченной в тюремном нужнике швабры и вовсе повергнет неподготовленного игрока в ужас. Шутка же с деревянной дискетой может быть и вовсе не понята младым поколением.

ПЕРЕСТАНЬТЕ РАСКАЧИВАТЬ ЛОДКУ!

Даже учитывая тогдашнее положение дел с жанром квеста, трудно прийти к выводу, что с отменой Warcraft Adventures: Lord of the Clans игровая индустрия понесла невосполнимую утрату. Но в дистрибутиве игры присутствует папка, содержимое которой может быть даже интереснее, чем само неотшлифованное приключение орка-си-

ДВОРФЫ владеют электричеством...

...**И ОЧЕНЬ** не любят непрошеных гостей!

В БОЛЬШИХ ЛОКАЦИЯХ мы можем выбирать из трех-четырех направлений. Так или иначе исходим мы все. И неоднократно

роты. По идее, это директория для рабочих документов: сценарий, описания локаций и действующих лиц, структурные схемы квестов. Но наверняка за время работы папка превратилась в небольшую свалку, где можно отыскать тексты песен Розенбаума с аккордами и объявление о графике уходов с работы «господ аниматоров».

Подглядывать одним глазом за трудовыми буднями сотрудника питерской студии анимации забавно, но гораздо интереснее то, что компания Blizzard пишет о своей игре. Кстати, почти все документы переведены на русский, но некоторые – явно ранними версиями программы PROMT, и в них то и дело встречаются фразы типа «Охрана вычеркнута, и большой кусок башни испортится» или «Мы имеем золото. Вы можете иметь это всеми!».

■■■

Ничто на земле не проходит бесследно, как утверждал Николай Добронравов. Несбывшаяся глава в эпической саге вселенной Warcraft все же добралась до игроков, и, имея немного терпения, можно ее отыскать даже при том, что юристы Blizzard оперативно шерстят торренты. А уж стоит ли это делать – каждый решает сам. Впоследствии история Тралла была частично рассказана в третьей части Warcraft, а с выходом World of Warcraft оказаться в шкуре «плохого парня» может любой желающий. И пережить ничуть не менее героические приключения.

Но ведь есть еще ностальгия по славному прошлому, трепетная любовь к истории, обычный интерес заядлого игрока, наконец! В общем, вам решать. ■

ВНИМАНИЕ! ДАЛЬШЕ В ДАННОЙ ВРЕЗКЕ ИДЕТ СЖАТЫЙ ПЕРЕСКАЗ ИСТОРИИ ТРАЛЛА. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОБИРАЕТЕСЬ ИГРАТЬ В РЕТРОКВЕСТ, МОЖЕТЕ ОЗНАКОМИТЬСЯ. ЕСЛИ ЖЕ ЛЕЛЕЕТЕ НАДЕЖДУ ОДНАЖДЫ ДОБРАТЬСЯ ДО WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS ЛИЧНО – ПРОПУСКАЙТЕ!

Игра начинается примерно там же, где закончился фильм «Варкрафт»: осиротевшего во младенчестве орка подобрал лейтенант Блэкмор, назвал Траллом и попытался вырастить из него сурового воина. Но подросший орк не оправдал ожиданий и был брошен в тюрьму с перспективой обезглавливания наутро.

Сбежав, Тралл отправляется на поиски мятежного орка по имени Гром Адский Крик, за чью голову объявлена награда. Тралл чувствует с ним некое родство: «Он... как я!»

Добравшись до земель орков, Тралл обнаруживает, что некогда славные кланы пребывают в плачевном состоянии. Вояки без конца пьянствуют и даже сменяли собственное оружие на черный эль. И лишь Гром ведет непримиримую войну с алкоголизмом и возрождает свой собственный клан Боевой Песни. К ним вскоре присоединится клан Северного Волка. А Тралл, обнаруживший, что Северные Волки – его родной клан, отправляется к ним.

В процессе прохождения испытаний Тралл встречает легендарного орка Оргрима Думхаммера, который рассказывает, что Тралл – потомок и наследник Дуротана, бывшего предводителя клана. Добыв легендарный Топор Дуротана, Тралл становится во главе Северных Волков, а хитроумно победив самого Смертокрыла, он заручается поддержкой дракона Алекстразы. Вернувшийся в крепость верхом на драконе, Тралл единодушно избирается вождем всех объединенных кланов.

Пробравшись в укрепленную крепость Блэкмура, Тралл сводит счеты с орками-предателями Рендом и Маймом, некогда убившими его родителей, и самим лейтенантом Блэкмором. Там же погибает в пожаре мужественный Гром Адский Крик.

Но орки теперь свободны.

«На рок-гитаре берется резкий минорный аккорд, и идут титры» (цитата из дизайн-документа).

ЖАНР RTS
ИЗДАТЕЛЬ GSC Game World
РАЗРАБОТЧИК GSC Game World
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет, кооператив
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ www.cossacks3.com
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo 1,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

КАЗАКИ 3

ЛЮБИМОЕ ПОТЕРТОЕ СЕДЛО

Евгений Баранов

Все разговоры о **«Казаках 3»** неизменно упираются в требование срочно, прямо с утра в понедельник, выпустить **S.T.A.L.K.E.R. 2**. Эпичность самих «Казаков» при этом почему-то ставится ниже мрачного обаяния прогулок по Чернобылю. А зря, анонс третьей части пролил цистерну бальзама на души всех, кто хоть раз травил гренадерами соседей по сетке (но чаще, конечно, ИИ).

Но тут есть нюанс. «Казаки 3» – самый настоящий ремейк, а вовсе не продолжение.

ОДИН В ПОЛЕ – КАЗАК

Мы совсем недавно пропесочили **Master of Orion** за напускное ретроградство: пока в NGD Studios писали свой проект по заветам многолетней давности, жанр резко убежал вперед. Третьи «Казаки» же и вовсе копируют первую часть. Вторую часть **GSC Game World** оставила за скобками: там были неудачные опыты, опасные перекосы и вообще крамольный XIX век с его тотальным доминированием огнестрела.

Только «Казакам» не с кем ни стопку опрокинуть, ни помахаться на кулаках – все устало разошлись по гробницам. Идейный источник игры, **Age of Empires**, давно пирует в Вальхалле. **Command & Conquer** расстрелян без суда и следствия. Давайте еще **Empire Earth** вспомним и окончательно подавимся пылью.

А кто еще? В древнем жанре «строй базу – бей выродков» нынче хозяйничает один **StarCraft 2**, но они с «Казаками» живут в разных плоскостях. Все прочие RTS на рынке или ушли в острую тактику с контрольными точками (**Company of Heroes 2**), или вообще раздумали строить базы (**Wargame: Red Dragon**), или сгинули.

АВСТРИЙСКИЙ КРОАТ – отборный конник ближнего боя, а еще именно благодаря его шейному платку родились современные галстуки

ВЕСЬМА СКВЕРНАЯ ПОЗИЦИЯ ДЛЯ НАС: армия турок контролирует ущелье и высоту, да еще и орудия режут тесный строй, как горячий нож – масло

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игру предоставил издатель незадолго до релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: двадцать три часа.

Только 4X поживает вольготно, вторгаясь в смежные области (**Stellaris**), но то совсем другая песня.

СТАРТОВЫЕ МИЛЛИОНЫ

«Казаки 3» работают как машина времени, не встречая конкуренции. Все их достоинства и изъяны прежние. Вот бесчисленные крестьяне – тут их реально сотнями считаешь. Эта орда крепостных (или батраков) добывает шесть ресурсов – еще один привет из прошлого, когда «чем больше разных ресурсов, тем круче».

Потом строятся городские центры, казармы, артиллерийские депо, конюшни, академии. Из одних зданий лезут солдаты – лезут они по одному, но их быстро перестаешь считать, ибо скоро счет идет уже на тысячи. В других постройках изучаются улучшения, зачастую «многоэтажные».

Когда вы сочтете орду своих безобразников достойной глупой смерти в битве – битва и начинается. Или раньше готовности, но это будет означать, что вы прошляпили момент. Тактическая составляющая тут невелика, а после запуска монгольфьера, когда открывается вся карта, и вовсе исчезает. Дави, рой свои шахты, взрывай чужие, потом строй линкор XVIII века, эдакую «Звезду смерти» эпохи позднего Возрождения.

Если вы застали времена безудержного разгула стратегического жанра, то наверняка знаете, что тогда выбор был, а теперь

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Полный перевод текста. Все выглядит опрятно, ошибок не обнаружено. Сами тексты, как мы уже отметили выше, написаны прекрасным изящным слогом.

его нет (если не смотреть на соцпакет пенсионера вроде **Age of Empires 2 HD**).

Впрочем, без «Казаков 3» не было бы вообще никакого движения на опустевшей сцене классических RTS. А качеством они приятно удивляли и в 2000 году, когда вышла игра «**Казаки: Европейские войны**». На фоне сотен конкурентов она смотрелась колоритно, самобытно, интриговала удобной системой боевых построений, объединяющих в отряд толпу отдельных юнитов, и не уступала по складности механики, пусть технологический прогресс там и ограничен двумя эпохами (XVII и XVIII вв.).

Последнее, кстати, перевело привычную для тех времен гонку из одной эры в другую в нечто двухактовое – дебют и мидгейм, так сказать.

Кампанию могли и не переделывать, однако в GSC напряглись и таки сообразили пять наборов миссий, не считая обучающего. Что приятно, и условия, и ландшафт почти каждый раз создают особую картину, отличную от схемы «отстройся и поубивай всех», хотя в конечном итоге придется строить и убивать.

Только в одном задании – неприступные укрепления, которые можно обойти за бешеные деньги через земли нейтралов, в другом – побочные поручения типа доставки грузов, в третьем – сражение огромных армий вообще без баз, что как бы упирает на тактику, но с этим в «Казаках» всегда было немного сложно.

ВБЛИЗИ «КАЗАКИ 3» являют свою неготовую сущность. Камеру блокировали неспроста!

Наконец, тексты в кампаниях написаны на удивление славно, без натянутых шуточек и прекрасным изящным слогом.

ВОССТАНИЕ ЛИНКОРОВ

Самую крепкую обиду нанесли знатокам высокой графики. Мы сами писали про сочное полное 3D с красотами, детализацией и чуть ли не блеском надраенных шпор. Проверьте скриншоты игры на ее странице в Steam, там графика достаточно хороша, чтобы занервничал последний из могикан, StarCraft 2. Ракурсы нестандартные, тени... и все такое объемное, что хочется схватить и переставить.

В самой игре все не столь радужно.

Во-первых, трехмерность заметна не сразу, потому что со старта игры камеру поворачивать не дают. Для ее поворота нужно ввести команду «freecamera» в консоль, вызываемую клавишей «Enter» (игра об этом не скажет, надо лезть в поисковик). Во-вторых, черная гладь тумана войны, прилично смотрящаяся в 2D, уродует картинку до предела при любом ракурсе, отличном от стандартного. В-третьих, в игре нет неба – просто черный фон. На детализацию

МНОГИЕ МИССИИ выполнены в форме ролевой игры. Слева мы собираем ополчение против английских роялистов, справа – бороздим французскую акваторию

ПРИ ЭТОМ ВИД СВЕРХУ частично оправдывает существование вольной камеры – раз уж вы залезли в консоль…

я жаловаться не буду: да, она на уровне **Warcraft 3**, только беда не в этом, а в том, что сделать «Казаков 3» объемными удалось, а вот адаптировать как следует – нет.

Стоит ли из-за этого волноваться? Если вам принципиально важна визуальная технологичность, то да. В остальном же «Казаки» сохранили привычный шарм, строения всех наций отличаются друг от друга, как и наборы юнитов, хотя среди них кое-какие стандарты все же есть. А если вас еще и производительность волнует, то волнуйтесь смело дальше. Игра «вешает» почти все PC, когда накопится побольше пушечного мяса, а уж если началась заварушка – хоть святых выноси.

Молчим и про сетевую игру: она работает как хочет и когда хочет. Впрочем, за прошедшее с релиза время все эти ужасы потихоньку сглаживаются, патчи выходят почти ежедневно (по крайней мере, GSC спешит загладить свои грехи, не то что некоторые).

А баг с копированием собственной армии, кажется, сгинул в недрах интернет-фольклора. Туда ему и дорога. И без него в мультиплеере старые пройдохи рвут молодежь на куски.

■■■

Выход долгожданного продолжения «Казаков» прошел совсем не так, как мы ожидали. Как нам и обещали, игра полностью копирует первую часть и ее сателлиты, да еще и позволяет себе такое бесчинство в гордом одиночестве: уязвить «Казаков 3» ничьим примером не выходит, потому что никого не осталось в живых для сравнения.

А сама по себе игра такая же бодрая, официально трехмерная, пусть и не очень совершенная технологически, и достаточно масштабная, чтобы поломать вам диспетчер задач. ■

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

Признаться честно, «Казаки 3» вызвали у меня противоречивые чувства. С одной стороны, к нам вернулась легендарная игра в новой обертке, и это отличная новость для всех поклонников серии. С другой стороны, я ждал от третьих «Казаков» гораздо большего.

В школьные годы я наиграл в оригинальную версию (точнее, в три части первых «Казаков») пару тысяч часов, и до сих пор те «Казаки» входят в десятку моих самых любимых игр. Именно поэтому я очень обрадовался новости о том, что GSC Game World собирается дать легендарной игре новую жизнь!

Ожидал, что «Казаки 3» сохранят все лучшие решения и фишки классической игры (так и есть), но при этом в игру добавят ряд нововведений, которые уже встречались в более поздних стратегиях GSC Game World. Например, боевой дух юнитов, режим ближнего боя для всех стрелковых войск, лучшую анимацию постройки зданий, уникальные модельки бойцов всех наций (это уже было в одном из пользовательских патчей) и многое другое.

К сожалению, ничего вышеперечисленного в «Казаках 3» нет. Баги, конечно, разработчики скоро исправят, а вот свежего контента и реальных нововведений в игре очень мало. Все те же юниты, те же здания и лишь двенадцать игровых наций. А еще я до сих пор не понимаю, почему у Украины, Турции и ряда других стран нет возможности перейти в XVIII век, хотя это уже тема для другой дискуссии.

«Казаки 3» – долгожданный и красивый ремейк легендарной стратегии 2001 года, однако в 2016-м уже недостаточно сделать один лишь ремейк без всяких серьезных игровых нововведений. Рад, что серия обрела новую жизнь, обещаю пристально следить за дальнейшими действиями создателей и надеюсь, что в будущем «Казаки» станут лучше!

Ростислав Груби, главный редактор Natus Vincere

ПОРАДОВАЛО:
- новая кампания, достойная как старых RTS, так и… ну, короче, достойная;
- все плюсы игры, включая эпичные побоища, никуда не делись;
- игру осовременили, пусть и не настолько, чтобы гонять тряпкой Total War.

ОГОРЧИЛО:
- большинство достоинств игры – от неявки конкурентов;
- масса проблем на старте, но их число тает с каждым днем;
- не дороговато ли – 800 рублей за ремастер?

ДОЖДАЛИСЬ?
Только «Казаки 3» явились на ринг, остальным засчитали техническое поражение. Если вас не смущает почтенный возраст тех концепций, что крутят винтики в игре, – милости просим.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ВЕРДИКТ

ЖАНР Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ Deep Silver, SNK, Atlus USA
РАЗРАБОТЧИК SNK
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4
САЙТ ИГРЫ atlus.com/kofxiv

THE KING OF FIGHTERS XIV

Право на трон

Ярослав Гафнер

Маститые создатели файтингов один за другим выходят из подполья. Дайсукэ Исиватари успешно возродил и перевел в 3D серию **Guilty Gear**, Ёсинори Оно уговорил **Capcom** раскошелиться на Street Fighter V, а Ясуюки Ода, в прошлом директор **Super Street Fighter IV Arcade Edition**, внезапно поднял с колен **The King of Fighters**.

ИЗ ТОПИ В ТОП

В последние годы **SNK Playmore**, наследница именитого бренда (а с ним – популярных в 1990-е аркадных сериалов **Metal Slug**, **Art of Fighting**, **Samurai Shodown** и др.), копила силы на рынке слот-машин и мобильных телефонов, а также переносила старые хиты на современные платформы. Приток игр SNK в тот же PS Store порадовал многих фанатов – ранние выпуски KoF и Metal Slug обрели новую жизнь на PS Vita. Послевкусие, впрочем, оставалось неважное, ведь ничего нового для приставок японцы не делали.

Весной 2014 года компания решилась на неожиданный шаг: собрала специалистов, трудившихся над ее файтингами 15–20 лет назад, основала консольное подразделение и начала разработку **The King of Fighters XIV**. Рук хватало едва-едва – не то что в отделе, штамповавшем игры для смартфонов.

THE KING OF FIGHTERS XIII многим не понравилась тем, что дизайн персонажей тяготел к анимешному стилю. Так вот, в KoF XIV есть ребята будто только что со съемок в каком-нибудь «Наруто»

В 2015-м SNK нарастила темп. Сначала анонс KoF XIV на Tokyo Game Show 2015. Чуть позже – выход компании из бизнеса по производству автоматов патинко. Как итог – у консольного подразделения появились дополнительные рабочие руки и инвестиции.

В первых трейлерах The King of Fighters XIV, увы, смотрелась неубедительно. Серия перешла в 3D, отказавшись от железобетонной формулы «рисованная 2D-графика +

ВЕРДИКТ

ДОЛГО НЕ ВЕРИЛОСЬ, что SNK добьется 1080p при 60 fps, однако компания обещание сдержала

МЕДЛИТЕЛЬНЫЙ ГОРО ДАЙМОН страшен в ближнем бою. Повадками он напоминает варвара Некалли из Street Fighter V

В РЕЖИМЕ TRIAL МОЖНО НАДОЛГО ЗАЛИПНУТЬ, выполняя заковыристые комбинации

КАК МЫ ИГРАЛИ

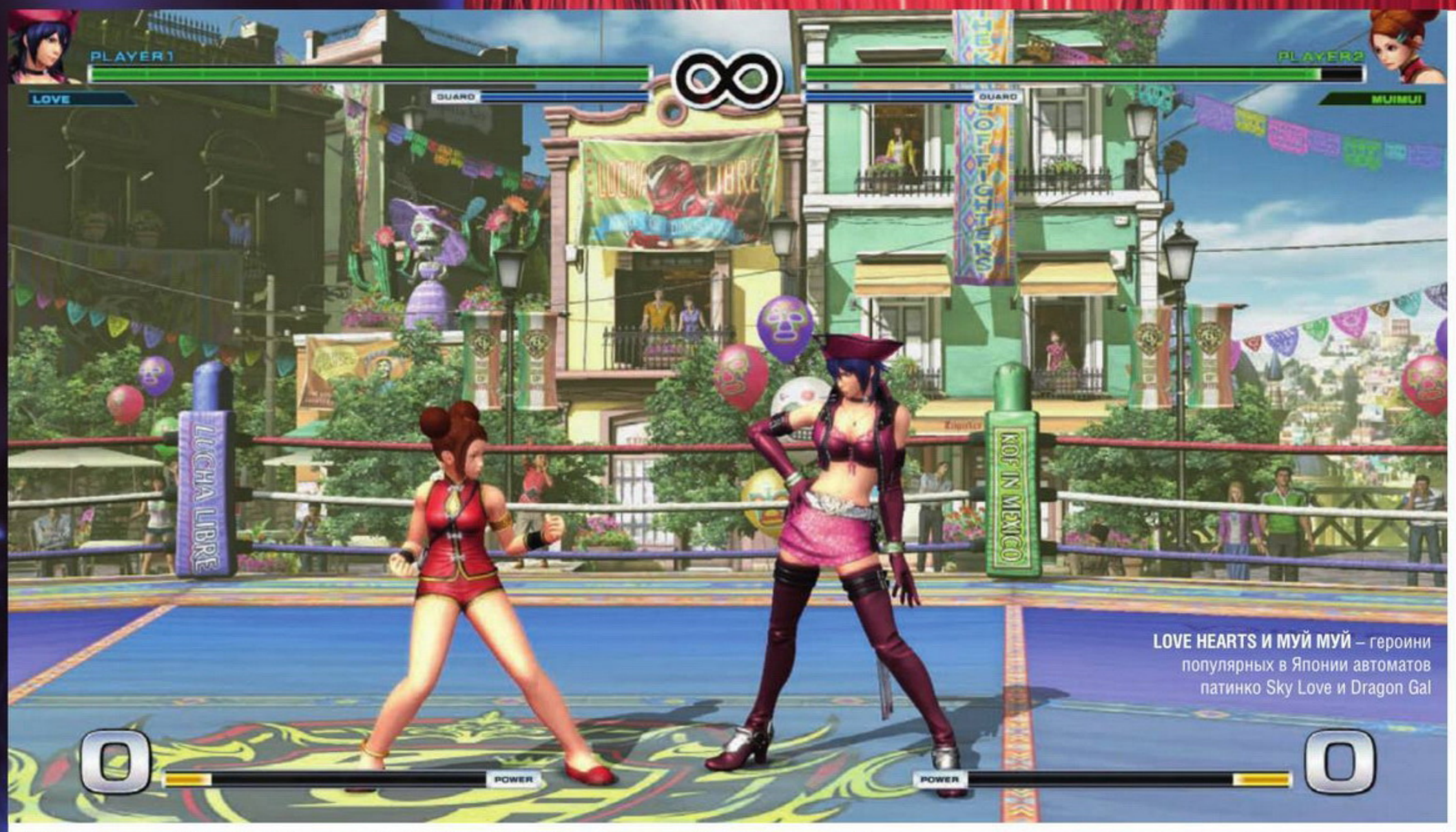
ВО ЧТО: ключ получен от издателя.
НА ЧЕМ: на PS4.
СКОЛЬКО: десять часов.

хардкорный геймплей». Поначалу SNK экспериментировала с Unreal Engine, но затем плюнула и решила создать собственный движок. Поклонники активно ругали раннее визуальное оформление: было не понятно, то ли это бюджетная копия **Guilty Gear Xrd** без сел-шейдинга, то ли Street Fighter V без гротескного дизайна персонажей. А в памяти, естественно, всплывала дилогия The **King of Fighters: Maximum Impact** – трехмерные спин-оффы серии, выходившие на PS2 в середине двухтысячных.

К релизу новый файтинг, несмотря на шквал критики, подошел опрятным. Игра работает в Full HD при стабильных 60 кадрах в секунду, камера подчеркивает «суперудары» эффектными ракурсами, а герои не напоминают своих пластиковых предшественников с PS2. Если вы знакомы с **The King of Fighters XII** или **XIII**, то знаете, что экран в них бурлит от разноцветных всполохов и взрывов (прямо как в недавней **BlazBlue: ChronoPhantasma Extend**). Так вот, KoF XIV в этом плане спокоен и даже в какой-то мере реалистичен. Хотя и бесконечно далек от имитирующего настоящие единоборства **Virtua Fighter 5**.

О МОЙ БОК...

The King of Fighters XIV использует трехмерные модели и задники, однако перемещаться по всем восьми направлениям, как в сериях **Dead or Alive** и Virtua Fighter, или отступать в глубь арены, как в **Mortal Kombat 4**, здесь нельзя. В игре традицион-



LOVE HEARTS И МУЙ МУЙ – героини популярных в Японии автоматов патинко Sky Love и Dragon Gal

В THE KING OF FIGHTERS XII была проблема с количеством арен. В новой части на недостаток контента жаловаться не приходится

ный вид сбоку и, казалось бы, хардкорная боевая система. К счастью, Ясуюки Ода вместе с коллегами упростил ее, сохранив базу, знакомую по таким популярным выпускам, как **KoF '98** и KoF XIII. Режим обучения, как и в предыдущей части, проходится за полчаса. При этом вам внятно разъясняют все механики. **Arc System Works**, ты уже записываешь?

KoF XIV – четырехкнопочный файтинг. Есть сильный и слабый удары руками/ногами, блок выполняется наклоном стика, не забыты «дэши» (резкие рывки вперед-назад) и увертки (они, к слову, красиво анимированы, как и другие движения героев). Активно действовать в нападении побуждает синяя полоска под «здоровьем» – она убывает по мере того, как вы прячетесь за блоком. Если эта линейка обнулится, добро пожаловать в безвольное состояние Guard Crush, где вы огребете максимум урона. Ну а шкала внизу экрана отвечает за переход в MAX Mode, который открывает доступ к усиленным версиям «спешэлов».

Последнее, кстати, отсутствовало в прежних частях The King of Fighters. Как и механики Rush Mode: долбим по кнопке легкого удара рукой – получаем автокомбо. Не новинка, конечно, в файтингах, да и урон ниже, чем при исполнении комбинации «по науке», зато красиво. К тому же добавляет азарта, если вы новичок.

Раньше серию поругивали за высокий порог вхождения – требовалось проявлять недюжинную усидчивость и точность, чтобы связывать удары в длинные цепочки. После **The King of Fighters '99 Evolution** на Dreamcast даже ультрахардкорная **Virtua Fighter 3tb** казалась простой и логичной!

Главное отличие KoF от прочей мордобойной братии заключается в том, что поединки здесь командные, в формате 3x3. Чтобы выиграть матч, нужно снести три полоски жизни, максимальное количество раундов – пять. Присутствуют и зачатки тактики – у последнего бойца, например, больше всего козырей в рукаве (мы о количестве «линеек» Power Meter).

КОМБО-НАЦИЯ

Разнообразие бойцов радует. К вашим услугам и анимешные девчушки, и накачанные альфа-самцы, и даже чудаковатые фрики, как в сериях BlazBlue и Guilty Gear (раньше в KoF таковых не наблюдалось). Персонажей полсотни, то есть больше, чем в любом из файтингов, вышедших на новом поколении консолей.

Многонациональность здешней компании легко объяснить ориентацией SNK на рынки Южной Америки, Китая, Мексики и так далее. Похожий трюк (максимальный охват аудитории) Capcom провернула со Street Fighter V. Кстати, русскому в The King of Fighters XIV тоже нашлось место – гора мускулов по фамилии Антонов как раз и стал организатором очередного турнира «Король бойцов». Поклонники старых частей останутся довольны: Кё Кусанаги, Май Сирануй, Терри Богард, верзила Чен с исполинским ядром, «электробой» Бэнимару, «пьяный мастер» Чин – в общем,

собран весь цвет серии. И разбавлен новичками (в том числе с автоматов патинко SNK, популярных в Японии) и гостевыми «звездами» (взять, к примеру, очаровательную Накоруру из **Samurai ShodownSamurai Shodown**).

Режимов тут не так много, как в последней BlazBlue на PC, где попросту глаза разбегались, но самые важные не забыты. Потренироваться можно в Survival и Time Attack, а вот «Аркаду» почему-то совместили с «сюжеткой». Кампания, увы, обставлена сухо (диалогов кот наплакал), куда там до **Mortal Kombat X** или **Guilty Gear Xrd -Sign-**!

С другой стороны, в той же Street Fighter V на запуске не было и половины того, что предлагает The King of Fighters XIV. Она хотя бы кажется доделанной игрой с оправданным «полным ценником», в отличие от детища Capcom.

Ну и онлайновый режим, гарантию долголетия любого файтинга, разработчики сделали на ура. Сетевой код, кстати, писался с нуля. Без возни с массой ненужных настроек KoF XIV предлагает обычные и рейтинговые матчи, а также Party Battle, где можно собраться с товарищами в боях 3x3. Скорость поиска противников не такая зверская, как в **Pokken Tournament**, однако долго сидеть без дела не приходится. На фоне предыдущей части – явный прогресс.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра на японском языке с английскими субтитрами.

■■■

The King of Fighters вернулась – надеемся, надолго. На сей раз у SNK не возникло проблем с изданием игры за пределами Японии – партнерами выступили **Atlus**, принадлежащая **Sega** (в США), и **Deep Silver** (Европа). Бесплатную демку можно скачать в PS Store – в ней несколько героев и пара режимов. Вполне достаточно, чтобы распробовать механику.

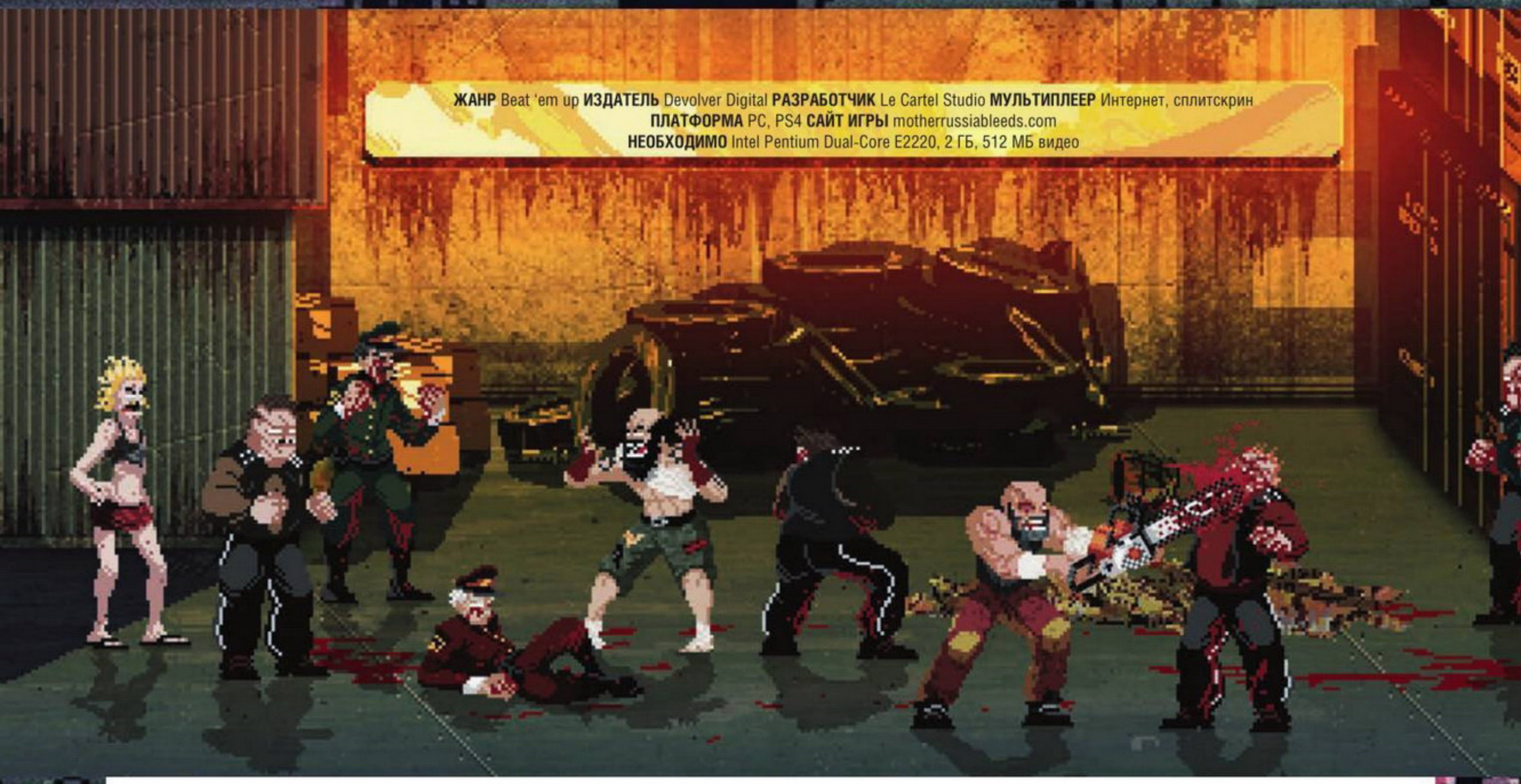
The King of Fighters XIV гораздо сильнее Street Fighter V, но до уровня BlazBlue: Chrono Phantasma Extend и Guilty Gear Xrd -Sign- все же не дотягивает. Как-никак перед нами экспериментальный выпуск серии, сделанный с любовью, однако без размаха. ■

ПОРАДОВАЛО:
- симпатичное визуальное оформление;
- простая боевая система с массой нюансов, которые интересно изучать;
- низкий порог вхождения;
- игра вовсе не выглядит незавершенной, как SF V на запуске;
- отлично реализованный онлайновый мультиплеер.

ОГОРЧИЛО:
- Arcade Mode и Story Mode совмещены, сюжет для галочки;
- большой разброс персонажей может смутить новичка;
- порой в мультиплеере проседает кадровая частота.

ДОЖДАЛИСЬ?
Грамотно упрощенная, с кучей контента и приятной графикой, The King of Fighters XIV вовремя появилась на рынке. Для серии, похороненной несколько лет назад, неожиданно открываются неплохие перспективы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отлично»



ЖАНР Beat 'em up **ИЗДАТЕЛЬ** Devolver Digital **РАЗРАБОТЧИК** Le Cartel Studio **МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет, сплитскрин
ПЛАТФОРМА PC, PS4 **САЙТ ИГРЫ** motherrussiableeds.com
НЕОБХОДИМО Intel Pentium Dual-Core E2220, 2 ГБ, 512 МБ видео

MOTHER RUSSIA BLEEDS

Красная Пресня

Артемий Котов

Я был уличным бойцом, и дела у меня шли неплохо. Мы с друзьями били морды на потеху зрителям и не лезли в политику. Но однажды за нами приехали омоновцы и без объяснений избили до полусмерти. Очнулись мы в мерзкой лаборатории, накачанные какой-то жесткой гадостью, «некро». После такого невозможно оставаться в стороне. Чтобы получить ответы, я был вынужден принять неравный бой с бомжами, гопотой, скинхедами, проститутками, ментами, солдафонами, хапугами и самой «Братвой».

Я выбивал зубы и ломал кости, вышибал мозги и отрывал головы, стрелял в толпу и закидывал ОМОН гранатами. Я жег, резал и потрошил. Я жонглировал унитазами и бензопилами. Я испробовал разные сорта запрещенного вещества – и пережил последнюю ломку. Я искупал Родину в кровавой купели очищения.

Когда все закончилось, я написал эту рецензию.

ДИЗАЙН УДАЛСЯ НА СЛАВУ: целостно и интересно. А если саундтрек Hotline Miami вы уже заслушали до дыр, Mother Russia Bleeds обогатит плей-лист

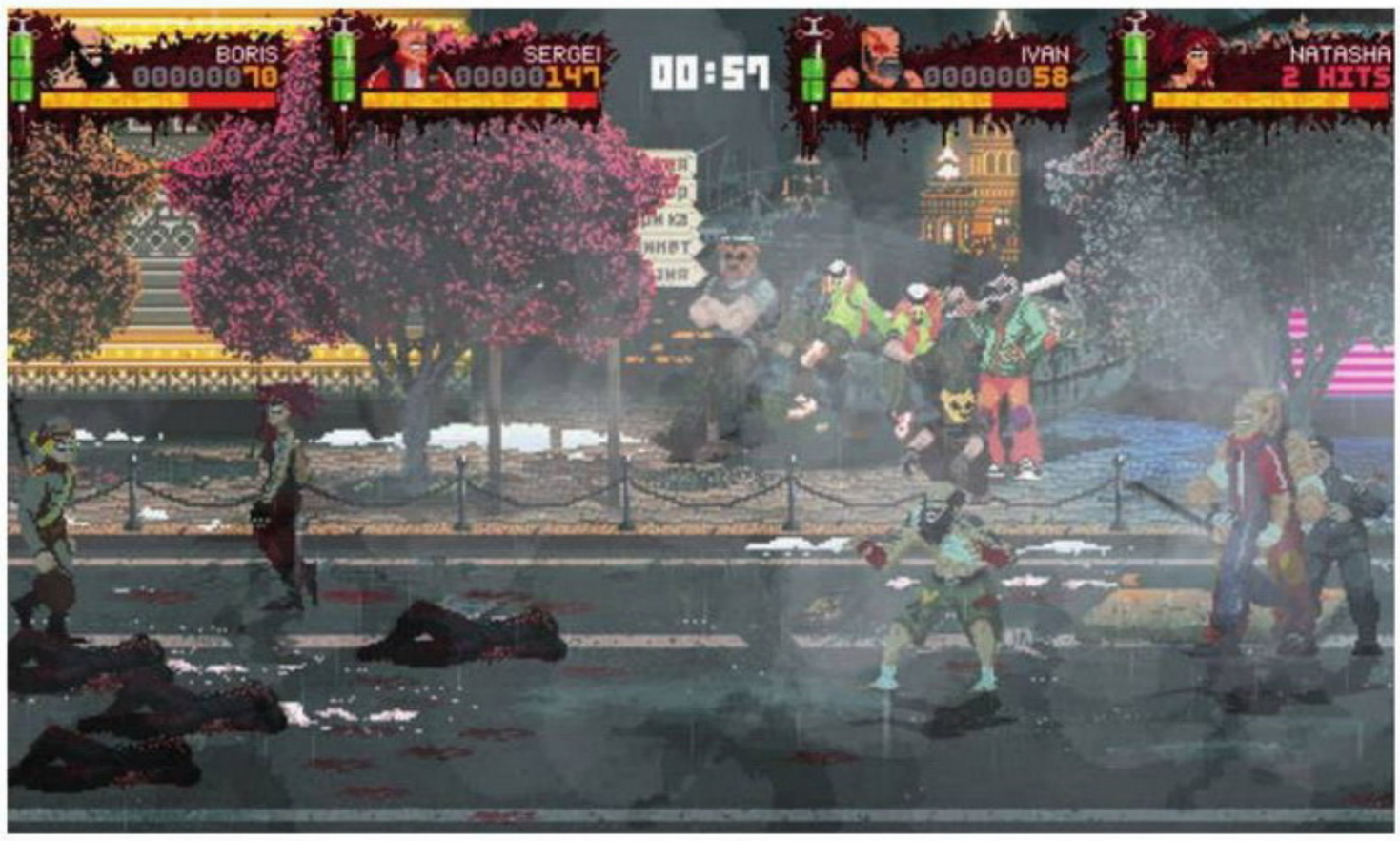
КУЛЬТ КАРГО

На логотипе французской **Le Cartel Studio** красуется нечто в шубе и с петушиной головой. Быть может, они любят причинять людям боль – настолько, что **Hotline Miami** стала не только их любимой игрой, но и музой. Ребята влюбились в ее точеную ретростилистику, шизофренический настрой, кошмарную сложность и звериный оскал. На этой почве они построили свою **Mother Russia Bleeds** – абсурдный, запредельно жестокий мордобой в антураже перестройки.

Позвольте угадать ваши мысли. Водка, матрешка, балалайка, плохие русские медведи на велосипедах, настоящий издатель – Госдеп США.

Но все не так.

Как ни парадоксально, местный Советский Союз напоминает ужасы капитализма, которыми стращали советских граждан.



В ИГРЕ О СОВЕТАХ НЕ МОГЛО ОБОЙТИСЬ без хотя бы одного медведя. Сцена с ним – одна из самых ярких

В ЦЕЛОМ ФОРМУЛА STREETS OF RAGE и компании нетронута. Здесь нет прокачки и сложных комбо, но набор движений богатый. О Hotline Miami напоминают многие элементы. Оружием можно бить, кидаться и добивать. Врагов можно валить на землю и мордовать, пока голова не лопнет, что твой спелый арбуз

Отчасти потому, что к советской эстетике примешали лихие «невзоровские девяностые». Бал здесь правит мафия Bratva, ее крышуют толстые чинуши в дорогих костюмах. Пока нищая страна сидит на игле, они кутят на казенные деньги и предаются всем возможным порокам. Они потеряли связь с реальностью, а назревающую революцию оттягивают истреблением недовольных и, собственно, распространением запрещенных веществ. Главные герои – кучка цыганских уличных бойцов – ввязываются в противостояние народа и угнетателей, а заодно пытаются понять, кто и зачем подсадил их на «некро».

Сценарий знакомый, но при желании его можно представить в любой стране – недаром местный лидер сопротивления похож на Фиделя Кастро. Российского колорита этой мрачной, но простенькой антиутопии прибавляют советская атрибутика, форма силовиков и прочие мелочи наподобие имен и названий. Заклеймить это развесистой клюквой сложно: авторы слишком истово пытаются подражать Hotline Miami. Один из уровней проходит в садомазо-клубе «Икра», и, если бы не название, вы не догадались бы, в какой стране он расположен. Так что клюква здесь умеренная, на передний план выходят чернуха, абсурд и реки крови.

ЯДЕРНЫЙ, ДИКИЙ

Le Cartel не калькировали механику Hotline Miami, а лишь примерили ее изюминку на другой старинный геймплей. За основу взяли двадцатилетней выдержки beat ‘em up в духе **Renegade** и его потомков – особенно **Streets of Rage** и **Double Dragon**. Только теперь это не ода романтичным боевикам о разборках «ногами», а просто кровавое месиво. Ощущения сродни тем, что дает **Condemned 2**: пока набьешь очередному гопнику лицо, он растеряет все зубы, прольет литры крови и станет похож на ходячего мертвеца.

Драки всегда яростные, ожесточенные. Они заряжают звериной энергией, заставляя наносить удар за ударом, пока мозги очередной жертвы не запачкают улицу. Темп соответствует: управление отзывчивое, герои бьют быстро и много, а враги, особенно на поздних этапах, прут целыми отрядами. И на каждом уровне свое оружие. В ход идут не только стандартные вещи вроде ножей, монтировок, автоматов Калашникова или, скажем, бензопил, но и экзотика – есть кирпичи, пустые шприцы и даже унитазы. Один раз доведется избить кровопийц баяном, отнятым у хамоватого попрошайки в поезде.

Фишкой Mother Russia Bleeds стало вещество «некро». Его можно использовать как аптечку или как путь в режим «берсерка»: на короткое время музыка ускоряется, камеру разъедает кислота, а ваш боец дерется на манер злого Кэнсиро. Но самое интересное – способы пополнить запасы.

В РЕЖИМЕ «АРЕНА» можно открывать разные сорта «некро». У них уникальные эффекты и названия на манер алкогольных коктейлей. В кооперативе каждый герой может затариться своим сортом, что добавляет боям немного вариативности

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: двенадцать часов.

У ГЕРОЕВ РАЗНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ (сила, скорость атаки и прочее), но своих приемов или групповых атак нет. Зато все анимации уникальны: допустим, Наташа в захвате отрывает куски лица зубами, как Милина из Mortal Kombat. Кстати, в игре не обошлось без ярких фаталити – тоже уникальных для каждого героя

Обколотые враги перед смертью дергаются в конвульсиях, и бравые революционеры вытягивают в шприц их кровь. Прямо как сестрички из **BioShock**.

Запредельное насилие и вызывающий дизайн всего – не единственный козырь французов. В игре восемь уровней, и отличие между ними не только внешнее: игра постоянно подкидывает новые условия, заставляя адаптироваться. То надо сбивать мотоциклистов, как в Batman Returns, то защищать рацию от охраны, то кидать гранаты в стройные ряды ОМОНа. А в сцене бунта тюремщики и беглецы мордуют друг друга и без вашего участия, перекидываясь стульями, унитазами, заточками, рулонами туалетной бумаги и «коктейлями Молотова».

Особенно удались боссы: они разнообразны, сложны, и к каждому нужен свой подход.

ДУРАКИ И ДОРОГИ

Однако не все так радужно. Вместе с механикой старых игр в Mother Russia Bleeds перекочевали их болячки, а по неопытности разработчиков появились и собственные. Область поражения врагов неочевидна, что мешает верно рассчитывать действия, используя вертикальное перемещение. А если вы швырнули врага с огнестрелом за пределы доступной арены, готовьтесь ловить пули из ниоткуда – и надейтесь, что он вернется.

Еще один знаковый элемент своей музы – сложность – французы тоже поняли не до конца. Первая Hotline Miami жестока, но справедлива. Сложность не становится там обузой, она задает темп, а не нарушает его.

В Mother Russia Bleeds все наоборот. Например, в игре нельзя блокировать захват: любой противник может повалить вас на лопатки и колотить несколько секунд, пока вы не отобьетесь. Особенно это обожают делать несносные овчарки, от которых увернуться не так-то просто.

При этом ни в один момент времени вы не становитесь «неуязвимы», как в старых играх. Обыденная ситуация: вас повалила собака, окружили омоновцы. Пока вы пытаетесь встать и увернуться от раздачи, вас моментально валит еще одна собака. А потом третья. И даже режим «берсерка» им не помеха. Добавьте к этому сложность пополнения «некро» в бою и врачевания союзников – и провисание темпа неизбежно.

Это было бы меньшей проблемой, не гонись разработчики за зрелищностью. Помните врагов, прущих «целыми отрядами»? Обычно у меня нет претензий к стиль-

ДА, В СССР ЕСТЬ КАТАНЫ!
И секс там тоже есть

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Субтитры переведены неплохо, с «нашим» маргинальным душком. Но это тот случай, когда даже «выбрать вашего боец» в меню – штука органичная. А названия сортов «некро» зря оставлены нетронутыми, они интересные – скажем, «Godmother».

ной пиксельной графике и натуралистичному дизайну.

Но Mother Russia Bleeds это выходит боком: герои недостаточно выделяются на фоне локаций и легионов противников, поэтому потеряться здесь вполне обычное дело на поздних уровнях, когда на экране плотная каша толпы. Вы можете и не заметить, что ваш боец лежит под очередной собакой либо уже переместился в другую часть экрана. А это бывает критично: в одной из битв с боссом вы обязаны оказываться в нужном месте в нужное время.

Особенно легко потеряться в кооперативе, когда на экране мельтешат не только враги, но и товарищи. Но если живой друг сам не лыком шит и может помочь вам, скажем, сбросить надоедливую собаку, то компьютерные союзники – сомнительная помощь. Во многих случаях они упрощают бой и даже могут завершить его без вашего участия. Однако их действия хаотичны, и они не спешат поднимать вас из нокаута. Упали посреди боя? Не удивляйтесь, если пролежите так до самого конца.

Если у вас нет друзей, играть в Mother Russia Bleeds – удовольствие неоднозначное, сложное, раздражающее дисбалансом и «несправедливой» завышенной сложностью. Поэтому кооператив почти обязателен – в нем игра действительно раскрывается, а многие проблемы сходят на нет.

■■■

Mother Russia Bleeds не стала «Hotline Miami с видом сбоку», но вплотную подобралась к своему кумиру. Несмотря на просчеты и оговорки, у Le Cartel Studio получилась мрачная, жестокая, но веселящая своим абсурдом игра. Особенно для жителей необъятной: видеть в игре знакомые, «родные», образы – отдельное удовольствие. Не так часто нам доводится посмотреть на эдакую нуарную Россию, да еще и ответить на два извечных вопроса: «Кто виноват?» и «Что делать?». ■

ПОРАДОВАЛО:
– крутой дизайн;
– отличный саундтрек;
– ожесточенные кровавые схватки;
– самобытный взгляд на сеттинг;
– любопытные локации и боссы;
– органичные герои.

ОГОРЧИЛО:
– спам врагами;
– баланс заточен под кооператив;
– сложность не выверена;
– баги.

ДОЖДАЛИСЬ?
Обаятельный beat ‘em up старой школы, навеянный Hotline Miami. С русским колоритом и звериной жестокостью.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Футбольный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ EA Sports
РАЗРАБОТЧИК EA Canada
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ www.easports.com/fifa
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-2100 3,1 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

FIFA 17

ФУТБОЛ ДЛЯ ВСЕХ

ФЕДОР СИВОВ

FIFA уже много лет по праву считается королем футбольных симуляторов. Не потому, что она лучше всех (двух), а потому, что тут есть все: почти все лиги мира, гигантская база футболистов, карточный режим Ultimate Team, где можно просто пропасть, коллекционируя игроков и собирая свою идеальную команду.

Это путь FIFA – быть симулятором для всех. Серия в этом преуспела, ныне доминирует на рынке и подавляет PES своим масштабом. При этом она не боится развиваться. Нынешний же выпуск **FIFA 17** в этом плане во многом определяющий и экспериментальный.

КАК СТАНОВЯТСЯ ЗВЕЗДАМИ

Два друга детства, Алекс Хантер и Гарет Уокер, мечтают стать профессиональными футболистами. Вместе они прошли детско-юношескую школу и академию. Их считают способными молодыми игроками, претендующими на место в одном из клубов Английской Премьер-лиги. Скоро мечта ребят сбывается, и они подписывают свой первый профессиональный контракт, да еще с одной командой. Их жизнь круто меняется. К новобранцам приковано внимание прессы, но им еще нужно многому научиться, закрепиться в составе и не зазнаться.

Роль Алекса Хантера отведена нам. Его внешность не получится изменить, как не получится сделать его защитником либо вратарем и отправить выступать в Италию – для всего этого в FIFA существует режим «Карьера игрока».

«История» рассказывает о становлении футболиста, о дружбе и соперничестве, о том, как на человека могут повлиять слава и деньги. Отдельно от игровых элементов ее сюжет вполне годится для неплохой киношной драмы. Конечно, тут местами не очевидны мотивы персонажей, и в некоторых моментах поступкам героев не хватает обоснованности. В самом начале истории из семьи без объяснения уходит отец Алекса; схожие ситуации случаются и впоследствии.

БЛАГОДАРЯ «ИСТОРИИ» в FIFA 17 можно побывать в раздевалках всех клубов Английской Премьер-лиги

Но в рамках игры такие вещи прощаешь, потому что она предлагает пройти вместе с героем его первые шаги, пережить поражения и победы. Вот ты выходишь на поле, а комментаторы отмечают, что в составе «Лестера» дебютирует талантливый малый Алекс Хантер. Говорят, что он прирожденный форвард, идет по стопам своего деда и отца. Если на поле у нас не клеится игра, Генич (один из комментаторов в русской версии) отметит, что сегодня футболист выглядел как-то блекло, но вместе с Черданцевым (его коллегой) будет орать, когда наш подопечный сотворит чудесный гол. Так же бурно на все его неудачи и свершения реагируют болельщики и новостные издания, выражая свои эмоции и экспертные мнения в местном подобии социальных сетей. Большую часть времени они создают пустую шумиху, комментируют действия Алекса и ситуацию в лиге, но иногда в постах проскакивает что-то интересное – например, слухи о возросшем интересе к футболисту со стороны других клубов.

Как Алекс добьется успеха и добьется ли, зависит от нас. Выступая за него

А ТАКЖЕ ЛИЦЕЗРЕТЬ НА БРОВКЕ ТРЕНЕРОВ команд АПЛ. Пожалуйста: Антонио Конте...

...и Клаудио Раньери

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель за неделю до релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: около двадцати часов на прохождение «Истории» и еще десять на детальное изучение остальных режимов и знакомство с нововведениями.

на поле и оттачивая навыки на практиках, мы развиваем его талант и выбиваем ему место в составе. Плохо поработали на тренировках – уверенность тренера в наших способностях упадет, он задумается, ставить ли такого игрока на следующую встречу в основу. Невнятно провели несколько матчей – оседаем на скамейке запасных на несколько следующих, а там и до резерва недалеко. Может дойти до того, что Алекса вызовет помощник тренера и скажет, что с такой игрой не может включить его в список на Еврокубки или что в Кубке Англии им нужны только опытные игроки.

Не меньше на положение в команде влияет и наше поведение вне поля. В некоторых роликах нужно выбрать ответ в том или ином разговоре. После матчей часто нужно решить, как отреагировать на каверзные вопросы репортера, а в раздевалке, бывает, кто-то из напарников предложит забить на тренировку и сходить куда-нибудь отдохнуть. Одни ответы снижают доверие наставника, но зато поднимают вашу популярность в прессе и соцсетях, другие – наоборот.

Постепенно из реакций игрока на такие ситуации складывается его характер: хладнокровному трудяге тренер доверяет, даже когда тот в плохой форме, но эпатажного футболиста он предпочтет оставить на скамейке, пока тот не докажет своей игрой право на место в основе или болельщики не вынудят его на это бурной поддержкой своего любимца в интернете.

На свои места все встанет по окончании сезона. К тому времени судьба молодого дарования может сложиться по-разному. Возможно, Алекс приведет свою команду к победе. Или вполне вероятно, что он будет грустно наблюдать, как в решающих матчах напарники не смогли достойно выступить. Все зависит от того, как мы сыграем за него. Авторы консультировались по поводу сюжета со многими спортсменами, но более всего история Алекса Хантера напоминает то, как начинал карьеру молодой нападающий «Манчестер Юнайтед» Маркус Рэшфорд. Он и сам это признает.

Вплести сюжетный режим в спортивный симулятор ранее пытались создатели **NBA 2K16**. Даже приглашали известного режиссера Спайка Ли. Вместе с ним сняли средненькое кино, но не позаботились связать его с игрой и оставили сюжет в стороне от действий на баскетбольной площадке.

В EA Sports с задачей справились хорошо. «История» в FIFA 17 кажется приятной добавкой к несколько приевшимся основным занятиям. Она тут не для того, чтобы удержать вас надолго, но чтобы развлечь в перерыве между баталиями в Ultimate Team. Надеемся, разработчики продолжат свою затею и в другой раз расскажут любопытную историю про игрока из... Бундеслиги.

ПОДАВАЯ УГЛОВЫЕ, теперь можно выбрать область подачи. Однако многое все равно зависит от силы и точности навеса

ФУТБОЛ ВО ВСЕЙ КРАСЕ

Последний раз FIFA преобразилась три года назад, с переходом на движок Ignite. На новой технологии **FIFA 14** радовала глаз, но движку не хватило запаса прочности, и каждый новый выпуск серии заметно устаревал внешне. Особенно это бросилось в глаза, когда конкурирующую серию PES перенесли на Fox Engine. Поэтому миграция на Frostbite не могла не пойти футбольному симулятору EA на пользу.

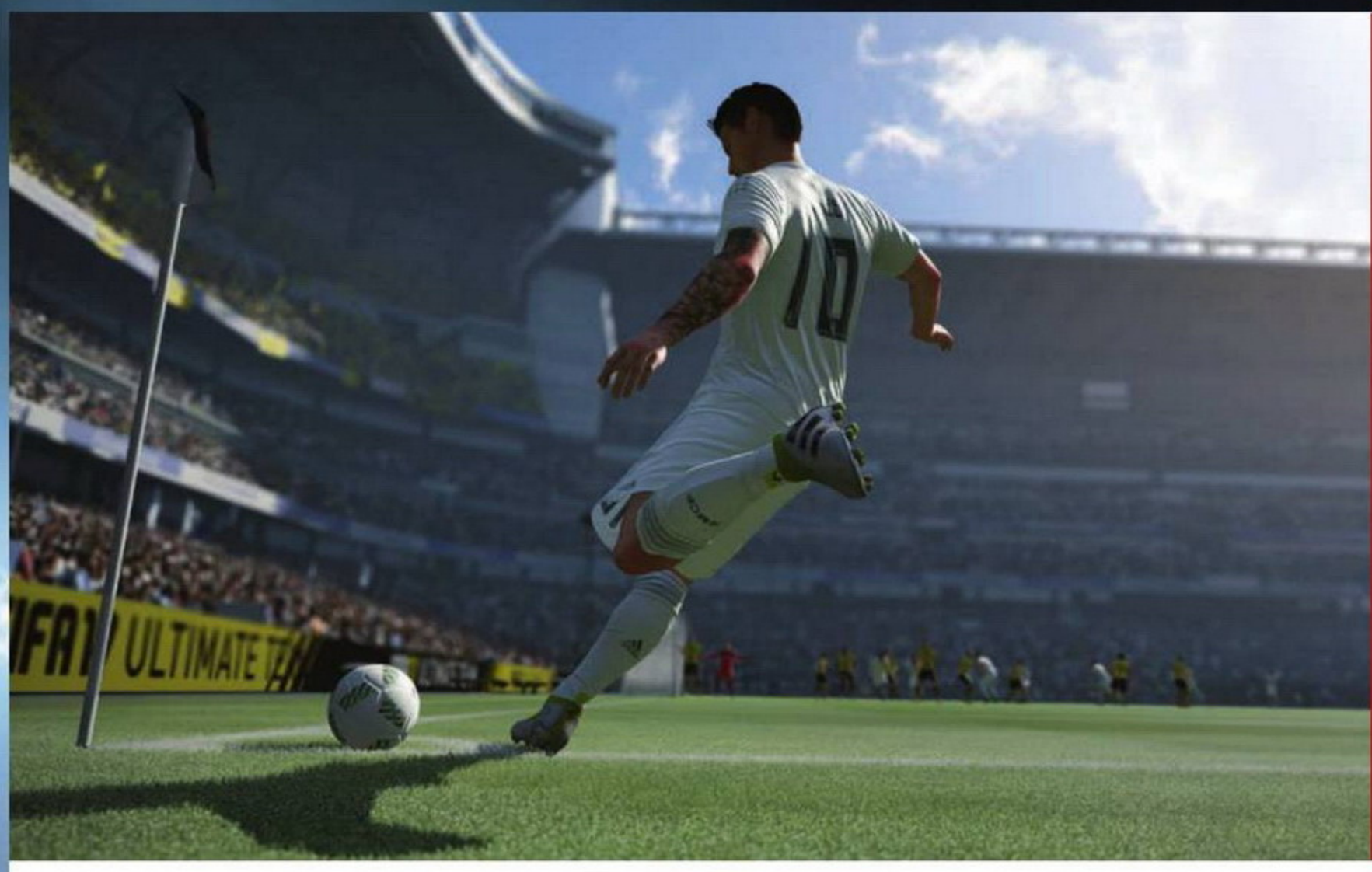
Первое, что поражает, – освещение. Когда камера в начале матча облетает стадион, замечаешь, как лучи прожекторов постепенно рассеивается в воздухе. Сам свет стал объемным и теперь мягко падает на поверхности. Лица футболистов перестали блестеть, а цвет травы стал менее насыщенным (в хорошем смысле), то же касается формы и мяча. Условно говоря, картинка сделалась реалистичнее и… натуральнее, что ли.

Все остальное – вопрос детализации, которая тоже выросла. В общем, главное – на FIFA стало приятно смотреть, из внешности футболистов исчезла кукольность, а по визуальному ряду игра догнала PES. Обе серии теперь выглядят на уровне.

Что касается собственно футбола, то он прибавил в движении. Не в быстроте – шустрые вингеры по-прежнему решают многое, и это вряд ли исправят в ближайшее время, – а в движении игроков без мяча. Партнеры по команде научились оценивать свободное пространство и активнее перемещаются, чтобы открыться под передачу. К тому же каждый из футболистов стал единовременно выполнять больше действий, что добавляет финтам плавности, а борьбе – вязкости. Не увязнуть в которой, в свою очередь, помогает сопротивление корпусом, играющее важную роль. Разработчики и самой борьбе уделяют много внимания, с оглядкой на PES пытаясь сделать ее более контактной, жесткой и реалистичной. И сопротивление корпусом едва ли не самый важный шаг в этом направлении. Игроки теперь задействуют его с такой легкостью, что почти в любой ситуации могут остановиться просто затем, чтобы развернуться, выполнить финт и отыграть на партнера. Или не останавливаться и вместо финта защитить мяч спиной или боком. Эффективнее всего этот трюк использовать при угловых, чтобы оттеснять противника с позиции.

Улучшая игровой процесс, в EA Canada сосредоточились на четырех направлениях и для каждого выбрали футболиста с соответствующим стилем игры, консультировались с ним и записывали его движения. Упомянутая борьба преобразилась не без содействия Эдена Азара, а за подвижность игроков стоит благодарить Марко Ройса.

ВНЕШНОСТЬ игрока менять нельзя. Но лучше так, чем в NBA 2K16 создавать альбиноса, когда по сюжету у него в семье все темнокожие



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра отличается стандартным, но качественным переводом текста, характерным для спортивных симуляторов: меню на русском, фамилии футболистов – латиницей.

Матчи комментируют Константин Генич и Георгий Черданцев. Им, конечно, не хватает той эмоциональности, какой они блещут на своих репортажах в жизни. Зато говорят они четко, по делу, а перед началом встречи и во время затишья в игре озвучивают любопытные факты о футболистах и стадионе. И хоть после десятка-другого игр большую часть реплик выучиваешь наизусть, в каждом матче создается впечатление, что его сопроводили профессиональным комментарием, а не набором запрограммированных фраз.

Сюжетный режим «История» решили не озвучивать по-русски и вставили субтитры.

Вместе с Хамесом Родригесом авторы хорошенько перетряхнули стандартные положения. Во время подачи угловых отныне позволяется задать направление удара и затем переключиться на принимающего игрока. А во время штрафных и пенальти наконец-то позволяют свободно выбирать позицию и разбегаться. То есть игроки больше не стоят истуканами в своих фирменных позициях и не подбегают к мячу по заданной траектории, а следуют направлению стика. Это очень похоже на то, как мы бьем в обычных игровых моментах, и позволяет запутывать вратарей еще до касания мяча.

Антони Марсьяль помог в работе над ударами и передачами. Мощные пасы, к примеру, смягчили, сместив их уклон от хлесткости к точности. В атаке теперь, чтобы пробить низом, достаточно нажать отдельную комбинацию клавиш, что позволяет посылать мячи точнехонько катиться в дальний угол в обход вратаря. Работает это и с ударами головой, которые стало проще опустить в ворота, чем послать под перекладину.

Другое дело, что, несмотря на все улучшения стражей ворот, с увеличением числа точных ударов они опять легко пробиваются при должном умении. Те же дальние удары с линии штрафной до сих пор легко залетают в девятку. Все это непременно вызовет гнев на форумах, а самих киперов вновь сделает основным объектом жалоб до первых обновлений или следующего выпуска. Но так уж повелось.

ТРАДИЦИОННЫЕ ВЕЩИ

По сравнению с добавлением сюжетной составляющей, переездом на новый движок и изменениями в механике, нововведения в традиционных режимах не такие значительные. В «Карьере тренера» ограничились общими доработками менеджмента команды. А в «Карьере игрока» переделали систему развития футболиста. Его рост теперь еще больше завязан на то, как он выступает в матчах, и расти будут в основном те характеристики, что использовались на игре и тренировках.

Даже в Ultimate Team обошлось без радикальных перемен, хоть там и есть пара новых развлечений. Во-первых, наконец-то есть куда девать карточки (кроме как сбывать на рынке) с ненужными или низкорейтинговыми игроками. Используя их, можно выполнять испытания под общим названием «Подбор команды». Допустим, собрать состав из игроков разных стран, но с заданной сыгранностью, или из футболистов только двух любых лиг, но чтобы все были не ниже определенного уровня. Собранные составы меняются на наборы карточек, а новые задачки подобного рода обещают подкидывать регулярно.

Во-вторых, для соревнования с другими игроками к простым товарищеским матчам и сетевым сезонам добавили регулярные сетевые турниры FUT Champions. Проходят они каждый день, но будничные турниры, хоть и имеют свои призы, считаются квалификационными, и в них отбирают лучших на престижные (проводятся в выходные).

В остальном Ultimate Team играется как раньше и страдает теми же проблемами. В том году несколько повысилась планка входа. Возросли ставки на рынке карточек, что усложнило подбор более или менее среднего состава. А билеты в подрежим FUT Draft, позволяющий собрать состав мечты из случайно выпавшего набора звездных игроков, и вовсе достаются лишь двумя способами: покупаются за внутриигровую валюту или выигрываются в турнирах.

Хотя какая разница, если все равно и я, и другие больше времени проводят именно в «Ультимативной команде». Да и вряд ли в ближайшее время утихнет мания коллекционирования футбольных карточек.

■■■

В этом году серия футбольных симуляторов FIFA подверглась самым масштабным изменениям за последние несколько лет. Что примечательно, две перемены определяют ее дальнейшее развитие: движок Frostbite будет отвечать за внешний вид, а сюжетный режим, надеемся, и в следующих выпусках продолжит погружать нас в новые истории о футболистах.

EA Sports в который раз доказывает, что не желает почивать на лаврах. Даже несмотря на то, что FIFA 17 и так купили бы миллионы фанатов футбола только ради любимых команд и карточного режима Ultimate Team. ■

ПОРАДОВАЛО:
- достойный сюжетный режим;
- похорошевшая графика;
- переработанные стандартные удары;
- прибавилось активности в движениях футболистов на поле и техники в их действиях.

ОГОРЧИЛО:
- мало нововведений в традиционных режимах;
- суровая ценовая политика в Ultimate Team.

ДОЖДАЛИСЬ?
FIFA 17 остается футбольным симулятором обо всем и для всех. С новой графикой, сюжетным режимом и кучей нововведений в игровом процессе – в игре есть все, что нужно простому фанату футбола.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отлично»

PRO EVOLUTION SOCCER 2017

НАСТОЯЩИЙ ФУТБОЛ

ФЕДОР СИВОВ

ЖАНР Футбольный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ Konami Digital Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Konami Digital Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ konami.com/wepes/2017
НЕОБХОДИМО Core 2 Duo 1,8 ГГц, 1 ГБ, 1 ГБ видео

Соревнование по популярности и проданным копиям давно проиграно. Твоя золотая эпоха позади, она осталась во временах PlayStation 2. Ты последняя крупная серия **Konami**, которую не закрыли. И в этой ситуации лучше оставаться собой. Не гнаться за конкурентом, а развивать свои сильные стороны.

Судя по всему, у **Pro Evolution Soccer** это отлично получается.

ТУРНИРНЫЙ ФУТБОЛ

Серия много лет напрочь проигрывает своему основному и единственному конкуренту, **FIFA**, по количеству лицензий. Каждый год отмечать эту проблему уже даже неудобно, но это так бросается в глаза, что пройти мимо просто не получается. Давние поклонники серии привыкли к отсутствию тех или иных лиг и атрибутов команд. Да и разработчики прекрасно знают слабые стороны своей игры, потому и не участвуют в неравной гонке, а сосредоточились на том, что у них получается лучше всего.

В Konami создают игры про футбольные турниры. В том году они урвали лицензию на EURO и этим летом выпустили посвященное ему ответвление. В **PES 2017** же, как и в прошлых выпусках, большую роль играют международные клубные первенства. Это футбольный симулятор, в котором ты запускаешь «Лигу чемпионов», слышишь тот самый гимн на фоне стадиона со звездной крышей, выбираешь московский ЦСКА – единственный отечественный клуб – и идешь за самым престижным европейским трофеем. Похожая история с Лигой Европы УЕФА и азиатской AFC Champions League. Еще тут можно разыграть среди клубов Кубок Африки, а также Северной или Латинской Америки, но уже без официальных атрибутов.

ПО ЧАСТИ АКТУАЛЬНОСТИ СОСТАВОВ остается претензия к национальным командам. Например, сборная России целиком состоит черт знает из кого. И так со многими, хотя недавно был отдельный выпуск PES EURO 2016, где все в порядке

Уже третий год в PES делают свой режим про коллекционирование игроков. Формулу MyClub, аналога FIFA Ultimate Team, вывели еще пару лет назад, но с каждым годом полируют и доводят до ума. Вы собираете команду мечты, чтобы потом выступать за нее в сетевых и одиночных турнирах.

Формирование собственного клуба во многом опирается на удачу. Новых игроков в состав набирают скауты и агенты, как в реальном футболе. Кого они найдут, зависит от их уровня и специализации.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель за два дня до релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: не менее восемнадцати часов на изучение всех режимов и освоение новых фишек в игровом процессе. Больше всего времени мы провели в MyClub и собираемся в него время от времени возвращаться.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
В игре неплохо адаптирован текст, но местами перевод напоминает машинный. «Отборы» тут и вовсе иногда называют «подкатами».

В ТРАДИЦИОННЫХ РЕЖИМАХ «Мастер-лига» (карьера за тренера) и «Стань легендой» (за игрока) значимых изменений мало. Немного доработали переговоры, систему скаутов, систему развития игроков, добавили им новые роли в команде

О PC-ВЕРСИИ:
С версией для персональных компьютеров в очередной раз беда. Проблемы все те же: баги, долгие загрузки, регулярные разрывы соединения. Более того, в PES 2017 на PC не обновляются составы, а по части графики она заметно уступает консольным выпускам. Перед покупкой настоятельно советуем ознакомиться с отзывами и демоверсией.

ОЦЕНКА: 6,0

Но теперь хотя бы стало проще сузить круг поиска благодаря появившемуся рынку скаутов. Хотя, даже подрядив сразу троих на выслеживание нападающего из Английской премьер-лиги, отличающегося сильными лидерскими качествами, можно лишь надеяться, что выпадет Руни. При общей правдивости процесса он остается лотереей, в которой желаемый футболист достается лишь по воле случая.

Одна из вещей, приближающих Pro Evolution Soccer к футболу настоящему, – взаимоотношения игроков между собой и с тренером. Футболисты в MyClub лучше понимают друг друга на поле, если играют на своих позициях и их тактические предпочтения совпадают с предпочтениями нанятого специалиста.

Однако это дело привычки. Новый фланговый защитник не сразу освоится в команде, особенно на чуждой позиции и при нелюбимой тактике построения, но со временем адаптируется, а затем и вовсе начнет с охотой подключаться к контратакам, чего часто требует наставник.

ИГРАЮЩИЙ ТРЕНЕР

Игра на местных полях протекает медленно. Невысокий темп способствует большому количеству мелких передач «накоротке» и хитрым маневрам. В FIFA царит скоростной интуитивный футбол, PES же практикует тактику и четкое построение игры – нечто среднее между барселонской «тика-такой» и тем, что преподают итальянские тренеры старой закалки.

Серия всегда отличалась большим количеством стратегий, к которым могли прибегать ваши подопечные, и этим PES немного напоминала менеджер. PES 2017 идет дальше и дает почувствовать себя играющим тренером. Тактики для разных игровых ситуаций тут можно повесить на горячие клавиши и манипулировать ими по ходу матча.

Когда вы переключаете тактику, все меняется: футбол, игра команды и, зачастую, ход матча. Скажем, можно мгновенно перейти с перепасовки в центре на проходы по флангу, приказав вингерам прижаться к бровке. Или, напротив, велеть поддерживать крайних полузащитников – тогда появится больше вариантов развития атаки. Разгадав настрой противника на навесы, лучше подсказать своим играть плотнее у себя в штрафной.

При угловых же стало проще сориентироваться и среагировать на действия противоположной стороны. Отбивая подачу, иногда достаточно послать напарников закрыть определенную зону или придержать высоких нападающих, а проводя навешивания самому – скопиться вдоль вратарской или близ дальней штанги.

Стили украшают ваш футбол, придают ему индивидуальности и вместе с тем имеют свои слабости. Партнеры по команде, настроенные на жесткий прессинг, будут брать в «коробочку» противников и внимательнее опекать, но станут быстрее уставать. Попросив крайних защитников подключиться к атаке или центральных подойти ближе к середине поля, начинаешь давить числом на чужой половине, но рискуешь проглядеть внезапный заброс или прострел.

ИИ обладает ровно тем же набором умений и обучен подстраиваться. При случае он начнет перекрывать ходы вашему плеймейкеру, а чистого нападающего превратит в «ложную девятку». В такие моменты индивидуальная борьба уступает место командной игре, приходится адаптироваться и планировать наперед.

Все это рисует общую картину игры на поле, но в отдельных эпизодах решают игроки. В разных ситуациях по-разному проявляется их индивидуальность. Это зависит от кипы обстоятельств – от обновленной физики мяча, техничности, атлетичности футболистов и прочих. Когда в борьбу вступает Руни, он зачастую протискивается меж защитников за счет своей физической силы. Он отдает потрясающе точные дальние передачи, а Варди (напарник по сборной) резко ускоряется, принимает мяч и умело подрабатывает его себе на ход. Если только его не остановит массивный Жером Боатенг и не отправит снаряд вперед на полсотни метров...

■■■

Pro Evolution Soccer продолжает медленно, но верно идти своим курсом. PES 2017 ставит командный футбол во главу угла, а вас – во главе команды. Он хорош на поле, в действии. Именно там у него получается самый что ни на есть реалистичный футбол. Не выделяясь набором режимов (не считая клубных турниров вроде «Лиги чемпионов»), он берет их оригинальностью. В каждом есть что-то свое.

Годом ранее я говорил, что серии осталось «еще немного залатать дыры в обороне – и борьба (с FIFA) пойдет на равных». Дыры-то в обороне залатали. Но дело в том, что нет никакой борьбы. Есть два симулятора, каждый из которых идет своей дорогой. ■

ПОРАДОВАЛО:
- тактику команды теперь можно менять на лету во время матчей;
- вратарей и судей сбалансировали;
- в действиях игроков стало больше индивидуальности;
- составы команд наконец-то будут обновлять по ходу всего сезона.

ОГОРЧИЛО:
- давняя проблема с лицензиями;
- вновь халтура в версии для PC;
- почти нет серьезных нововведений в игровых режимах.

ДОЖДАЛИСЬ?
В PES играют не ради лицензированных команд и любимых игроков, а ради футбола, который он воссоздает. Как симулятору самой популярной игры с мячом ему по-прежнему нет равных.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ EA Sports
РАЗРАБОТЧИК EA Canada
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ www.easports.com/nhl

NHL 17

Больше хоккея

Федор Сивов

В середине октября начался юбилейный сотый сезон Национальной хоккейной лиги. Его предвестником стал третий Кубок мира по хоккею. Но до того, как клубы проводили предсезонные встречи, а сборные определялись с составами, открылись виртуальные ледовые площадки в **NHL 17** – ежегодном симуляторе, который после сложного перехода между поколениями игровых систем внезапно так уверенно зашагал вперед, что нынешний выпуск впору называть подарком от **EA Sports** к столетию НХЛ.

МНОГООБРАЗИЕ ХОККЕЯ

За год серия сделала колоссальный шаг в развитии. Прошлая часть отрабатывала стандартную программу спортивной игры. NHL 17 же заново изобретает некоторые старые режимы и предлагает новые поводы погонять шайбу на экране.

Остались давно ставшие традиционными для серии дисциплины. Как обычно, можно сразиться с командой из НХЛ, североамериканской студенческой лиги, некоторых европейских (увы, кроме КХЛ) и с самыми сильными сборными стран. Отыграть сезон за любимый клуб или сразу плей-офф, если не хочется продираться через десятки матчей. Создать самого себя и попытать удачи в карьере за игрока.

И ТАКОЙ УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КАТОК вполне можно превратить в настоящую ледовую арену

Есть отдельный режим для отработки навыков в обороне и атаке, отдельный – для тренировки техники буллитов за игрока или вратаря. В сетевых соревнованиях позволяют сойтись «один на один» за команду, «шесть на шесть» в качестве хоккеиста клуба или же бросать и отбивать те же буллиты против живых соперников.

Здорово преобразился мультиплеерный режим EA Sports Hockey League. При этом суть та же: создаем игрока, подключаемся к составу чужой команды или создаем свою, набираем людей и вступаем в баталии на льду. Но вместе с тем стало гораздо больше стимулов состязаться – помимо статистики и самоудовлетворения. Потому что клубы теперь не выбираются из числа доступных. Появилась возможность создавать их с нуля и постепенно кастомизировать.

Поначалу нам доступны базовые возможности для создания индивидуального стиля: раскраска свитеров, пара видов экипировки на выбор и простецкая ледовая площадка без трибун. Но по мере того, как мы играем, а еще лучше – выигрываем, капает опыт, повышаются уровни игрока и команды, открываются новые возможности. Пока не проведешь десяток-другой матчей, не получится из дешевой коробки клуба сделать достойный стадион.

Основательно переделали и режим игры за менеджера – Franchise. К нашим обязанностям управляющего, помимо контроля

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель за неделю до релиза.
НА ЧЕМ: Xbox One.
СКОЛЬКО: по меньшей мере 15 часов на освоение всех режимов и изучение нововведений; теперь продолжаем играть в свое удовольствие.

БОРЬБА НА ПЯТАЧКЕ стала агрессивнее

РАЗ УЖ В КАДР ПОПАЛ ВОЛОДЯ ТАРАСЕНКО, мы не можем не порадоваться его появлению на обложке

бюджета, руководства коллективом, покупки игроков и поиска молодой крови, добавился ряд новых.

Перед сезоном можно проводить Fantasy Draft, как в **NBA 2K16**. В спорте драфт подразумевает заманивание в команду игроков без действующего контракта, чаще молодых, только получивших право на выступление в лиге. Тут процедура возводится в абсолют: сбрасываются контракты всех игроков лиги с последующим их переманиванием. Собрать состав мечты вряд ли получится, но подписать в «Анахайм» сразу Овечкина, Малкина, братьев Седин и Хенрика Лундквиста вполне реально.

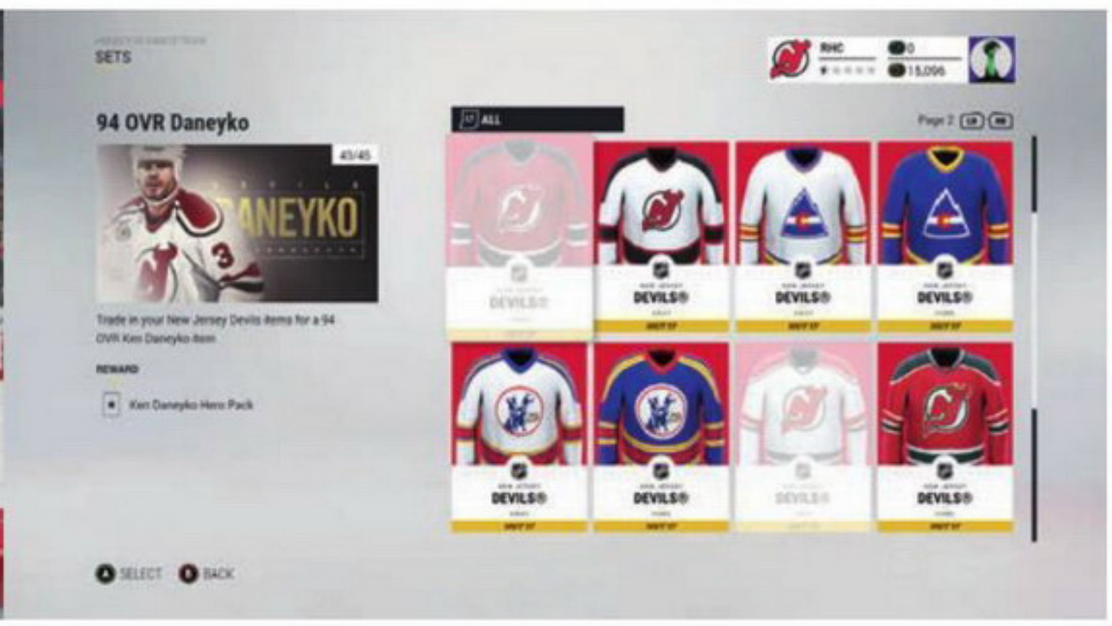
Несмотря на такую царскую возможность, начинать сезон стандартным составом не менее интересно. Ведь состав игроков можно освежить свободными агентами и совершить выгодный обмен хоккеистов с другой командой. А там того и гляди подрастет молодежь из студенческой лиги, один из клубов которой будет привязан к нашему.

НЕ ТОЛЬКО ХОККЕЙ

В распорядок дел добавили немного бизнеса. В начале чемпионата владелец клуба ставит перед вами задачи на сезон и определяет бюджет клуба. Последний стал включать не только зарплаты игроков,

ВЕРДИКТ

В КАЛЕНДАРЕ СЕЗОНА теперь нужно назначать промоакции для привлечения новых фанатов и ублажения старых. К примеру, раздавать свитера, шарфы с символикой или вот такие фигурки звезд клуба



ДРУГОЕ ВАЖНОЕ НОВОВВЕДЕНИЕ HUT – коллекционирование карточек. Их теперь не обязательно разом продавать на рынке ради момента. Лучше собрать коллекцию и обменять на одну редкую

но и пункты по развитию команды и продвижению бренда. Бюджет нужно распределять так, чтобы не пришлось повышать цены на билеты и расстраивать фанатов.

Доступные финансы вкладываются в промоакции – починку стадиона, организацию новых ларьков с бургерами, парковочных мест у ледовой арены и прочее. Казалось бы, типичные занятия для спортивного менеджера, только в упрощенном виде. Однако в симуляторах (подобные вещи были и в NBA 2K) они играют совершенно другими красками и отвлекают от бесконечных матчей.

Упомянутый выше Fantasy Draft есть и в качестве отдельного режима со своими правилами. В нем на выбор дают игроков по категориям: ветераны NHL, победители Кубка Стэнли, канадские игроки и представители сборных. Пока есть только четыре категории, но разработчики обещают добавлять новые по ходу сезона.

Из выбранной «колоды» случайным образом набирается ваш состав, а после в нем можно произвести замены, выбирая по одному игроку из предложенных в течение нескольких раундов. Получившуюся команду можно вывести на лед в одиночной или сетевой игре. Здесь нет ограничений на участие в драфте, как в **FIFA 16**, но призы, ценность которых зависит от количества побед, зарабатываются и для Ultimate Team.

Hockey Ultimate Team неплохо перетряхнули. На сыгранность хоккеистов больше не влияет «химия». Подбор игроков по принадлежности к клубу и национальности был достаточно спорным, и многие со временем начинали экспериментировать с гибридными составами.

На смену «химии» пришла «синергия», и она предполагает подбор игроков по качествам. Допустим, вы много пользуетесь силовыми приемами, строите игру через пасы, любите финтить. Выбирайте тренера и хоккеистов, предпочитающих эти же стили, и они станут отличать вашу команду на площадке, добавив бонусы всему составу к соответствующим характеристикам. Пока синергия кажется интересной, но ей не хватает логики – не совсем понятно, как выстраивать сыгранные пятерки. Ну а сказать, приживется ли она, можно будет лишь со временем.

ЗНАЧИМЫЕ МОМЕНТЫ В КАРЬЕРЕ ЗА ХОККЕИСТА вроде первой игры или хет-трика не обходятся без поздравлений от партнеров

Для игры за клубы существует множество режимов, а вот за сборные можно сыграть лишь в одном. Зато в каком – в Кубке мира по хоккею! Он дает возможность выступать за одну из шести стран-участниц, за сборную Европы или молодежку Северной Америки. Турнир организован по правилам NHL, а это означает большие арены и много грубостей на льду.

Со временем, разобравшись в деталях каждого режима, конечно, понимаешь, что вот это уже было и так делали другие. И тем не менее вкупе они представляют хоккей во всем его многообразии.

ХОККЕЙ В ДЕЙСТВИИ

Когда дело в спортивных симуляторах доходит до основного игрового процесса, который разворачивается на виртуальных стадионах, не всегда бывают очевидны изменения в механике. В прошлогоднем выпуске NHL многие детали удалось разглядеть лишь со временем. К примеру, то, что уменьшилась эффективность кистевых бросков. В NHL 17 изменений не только больше, и они не просто полируют игровой процесс, но и углубляют его.

Первое, что бросается в глаза: игра поубавила в темпе и скорости. Хоккеисты разрезают лед на коньках хоть и не с ленцой, но и не слишком расторопно. Низкий темп делает игру доступнее, на огромных площадках НХЛ стало проще сориентироваться, сгруппироваться и приложить противника о борт. Но можно было сделать и настройку скорости, как в FIFA. Фанаты давно просят добавить пыла и резкости в действия игроков на площадке. Ведь настоящий хоккей намного живее.

Зато где агрессии хоть убавляй, так это в борьбе. ИИ в ней поднаторел, к тому же ему можно отдавать команды, а подконтрольные нам игроки научились новым приемам. Самые ожесточенные стычки с их участием происходят обычно на пятачке. Партнерам теперь можно раздавать команды: к примеру, в защите указать отгонять неприятелей от ворот или в нападении сражаться за позицию и быть готовыми подставить клюшку.

Сами игроки прибавили в проворстве, легче уходят от столкновений, в борьбе используют уклонения и чаще пихаются. Заметно выросла точность их пасов и мастерство в перехвате и подборе шайб. Однако до сих пор встречаются ситуации с нарезанием кругов около игрового сна-

НАСТРОЕК СЛОЖНОСТИ В ИГРЕ ПРЕДОСТАТОЧНО. Но мы настоятельно рекомендуем «стиль игры» выкрутить на «полную симуляцию», а сложность выбрать под себя. Выжмете из NHL 17 наиболее приближенный к реальности хоккей

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Стандартный перевод для спортивного симулятора: текст меню на русском, фамилии хоккеистов латиницей. Смущают только две вещи. EA Sports Hockey League по-прежнему не хотят назвать «Хоккейная лига EA Sports». Но так уж повелось. Режим Franchise не стали переводить как «Франчайз» или придумывать что-то похитрее. Хотя в нашем языке все значения термина «франшиза» отсылают к юриспруденции.

ряда. И опять же – побольше бы скорости и активности в движениях.

Вызывает вопросы работа судей. Хоть в NHL и многое разрешено, на скамейку штрафников сажают очень редко даже за самые грубые нарушения. А уж ситуации, когда намеренно атакуешь голкипера и остаешься безнаказанным, вызывают только недоумение.

Стражи ворот поумнели и переняли многие приемы у своих живых коллег. Они больше двигаются в створе, больше используют плечи и научились мгновенно решать, что делать: отчаянно броситься за шайбой или изменить позицию и закрыть створ телом.

Но это не делает их всесильными. Они меньше походят на непробиваемые стены, чаще допускают ошибки и легче простреливаются с любой позиции. Что не отменяет эффективности хитрых комбинаций, но делает взятие ворот вопросом мастерства.

■■■

Виртуальный хоккей давно не игрался так хорошо. Он представляет свой вид спорта со всех сторон и во всем многообразии. NHL 17 заново изобретает старые режимы и привносит новые. Его механику освежили, местами углубили, местами сделали доступной. И хотя со временем становятся очевидны отсылки к другим спортивным играм и заимствования у них, общее движение вперед вдохновляет.

Восстание из пепла NHL очень напоминает историю F1. Теперь у нас два симулятора, разгоняющихся с нешуточной скоростью. За следующим шагом обоих следим с диким любопытством. ■

ПОРАДОВАЛО:
- некоторые старые режимы хорошенько встряхнули и обновили;
- появились новые;
- наконец-то нормальная форма у сборных;
- кучка мелких, но приятных нововведений, делающих игровой процесс насыщеннее.

ОГОРЧИЛО:
- хоккеистам в движении не хватает скорости;
- судьи слишком многое прощают;
- почти все нововведения в режимах позаимствованы у других спортивных симуляторов.

ДОЖДАЛИСЬ?
EA Sports подготовила лучший подарок к юбилейному сезону НХЛ. Несмотря на отсутствие конкурентов, хоккейный симулятор NHL 17 не стал топтаться на месте и рванул вперед. Хоть на протяжении многих лет серия остается единственным вариантом для фанатов хоккея, в этом году игру хочется порекомендовать не только им.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ 2K
РАЗРАБОТЧИК Visual Concepts
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ www.2k.com/games/nba-2k17
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-530 2,9 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

NBA 2K17

Главный по баскетболу

Федор Сивов

В текущем первенстве баскетбольных симуляторов пока всего один участник. **NBA Live 17** вступит в гонку несколько позже, в начале следующего года. Это вызывает вопросы, особенно учитывая, что серия только-только начала вставать на ноги.

Но, похоже, положение соперника не особо беспокоит **NBA 2K17**. Серия давно главенствует в жанре и с каждым выпуском только укрепляет свои позиции.

Нынешний не стал исключением.

ПРЕЗИДЕНТ БАСКЕТБОЛА

Топовые игроки NBA чем-то напоминают избалованных мальчишек. Они ведут себя излишне уверенно, бывает, даже вызывающе, красуются перед камерой, снимаются в рекламе кроссовок. Однако за всей этой показушностью, за внешним лоском и роскошной жизнью сокрыты часы упорных тренировок и годы на пути к успеху. Именно на трудовой стороне жизни баскетболиста в этот раз заостряет внимание режим карьеры за игрока (MyCareer), хотя лоск и гламур все еще занимают достойное место в истории.

После неудачного сотрудничества со Спайком Ли от полноценного сюжетного режима решили отказаться. Прославленный режиссер помог снять на движке игры фильм как раз таки про публичную сторону жизни молодого игрока, но ни он, ни разработчики не удосужились связать его с игровым процессом и нашими действиями на площадке.

ПОСЛЕ КАЖДОГО МАТЧА ВЕДУЩИЕ В СТУДИИ – два бывших баскетболиста, Шакил О'Нил и Кенни Смит, а также комментатор Эрни Джонсон (в центре) – анализируют его и выбирают лучшего баскетболиста

В NBA 2K17 ограничились коротенькой вступительной историей. В непродолжительных роликах она повествует о начинающем баскетболисте; сюжет лишен драматичности и призван скорее раскрыть характер и личность героя. В его роли нам нужно пройти через студенческую лигу и юношескую национальную команду, чтобы разогреться перед выступлением в NBA.

С переходом на профессиональный уровень история не заканчивается и в важные моменты карьеры показывает новые эпизоды из жизни нашего баскетболиста. Но акцент смещается в сторону упорных тренировок. Если от выступления в студенческой лиге зависело только положение на драфте, то, попав в «Чикаго Буллз», нужно начинать работать по-настоящему. Потому что в NBA мы приходим с унизительно низким рейтингом, и его приходится долго раскачивать. Да и на площадку поначалу нас выпускать будут лишь на несколько минут.

И как раз тренировочный процесс NBA 2K17 показывает лучше любого другого спортивного симулятора. В календаре игрока все дни между матчами прямо забиты практиками. Их много, все они разные. Есть простые упражнения, в которых нужно жать штангу, отрабатывать прыжки и бег, физически развивая нашего спортсмена. А есть весьма непростые соревнования с товарищами по команде, в которых ты сам вместе со своим подопечным учишься хорошо играть.

ЗАЩИЩАТЬСЯ ТУТ ПО-ПРЕЖНЕМУ СЛОЖНО, но прорваться к кольцу без боя тоже непросто

ИГРА, КАК ОБЫЧНО, НАЧИНАЕТСЯ С СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА. Ему очень легко дать свое лицо – достаточно скачать приложение My NBA 2K17 на телефон, отсканировать себя в фас и в профиль и перенести данные

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель в день релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: 18 часов, из них больше половины – в карьере за игрока, а остальные потратили на исследование всех режимов и возможностей.

МЕНЕДЖМЕНТ И КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ

Не хуже игра умеет рассказать и про то, как управлять отдельным клубом (MyGM) или даже целой лигой (MyLeague). Встав у руля «Лос-Анджелес Лейкерс», предстоит много общаться с владельцем клуба, стараться выполнять его задания, по большей части связанные с получением прибыли и повышением популярности бренда: как часто выпускать определенного игрока, стоит ли перевозить базу команды в другой город... Взяв же под контроль NBA, придется решать глобальные задачи, связанные с ее регламентом: когда начинать сезон, стоит ли уменьшать ограничение на атаку, как проводить драфт и т.п.

Оба режима в этом году отличаются возможностью расширить лигу до шести команд. Нельзя сказать, что эта функция добавляет глубины, но она позволяет создать свой уникальный клуб или подобрать что-то из чужих творений, заманить в свой состав звездных и не очень игроков и попытать счастья в борьбе за Кубок Ларри О'Брайена.

Больше прочего на создание своей команды завязаны сетевые режимы. Там можно заниматься кастомизацией собственного корта и клубной экипировки, чтобы потом вывести команду на сетевые площадки (2K Pro-Am), приглашать в ее состав

ЭТО НАШ ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ, где можно до бесконечности отрабатывать трехочковые, слэм-данки и финты

У ИГРЫ ЕСТЬ СВОЕ РЕГУЛЯРНОЕ ШОУ 2KTV, в котором обсуждают связанные с ней новости и просят звездных игроков вроде Пола Джорджа показать мастер-класс. Шоу можно посмотреть из меню, а отдельные эпизоды запускаются автоматически во время долгих загрузок

друзей и выступать в онлайновых матчах пять на пять или же в ее форме участвовать в дуэлях по уличному баскетболу (MyPark).

MyTeam в очередной раз предлагает собирать неповторимый состав, коллекционировать звездных игроков настоящего и легенд прошлого. От карточных режимов других спортивных симуляторов он отличается большим количеством разнообразных испытаний. Скажем, вам предложат переломить ход матча при проигрыше в двадцать очков или вырвать победу, когда борьба идет на равных.

Подобные сценарии повторяют знаковые матчи NBA прошлого сезона, а по ходу текущего разработчики обещают добавлять новые. Не менее любопытно проверить команду на прочность в матчах против «Кливленд Кавальерс», «Майами Хит» и других представителей лиги. Или же вывести ее на уличные корты бороться против знаменитых игроков былых лет.

Но тут, правда, нужно понимать, что в MyTeam заполучить порядочные карточки ой как непросто, если вы не хотите платить в игре деньги.

24 СЕКУНДЫ

Независимо от режима NBA 2K17 умеет представить баскетбол во всей красе.

И таких вещей много, но основное зрелище, разумеется, разворачивается на площадке.

В борьбе прибавилось вязкости, она стала контактной и жесткой. Тут больше нельзя просто так проскользнуть к кольцу на бегу мимо всех. Если кто-то есть на пути, он вас в лучшем случае остановит, в худшем – поставит жесткий блок и отнимет мяч. В штрафную же зачастую приходится буквально продираться, расталкивая защитников корпусом и придумывая, как обхитрить их финтом или передачей партнеру.

Особое значение в борьбе приобрели руки. Защитник может схватить нападающего за запястье и оттащить в сторону или отпихнуть подальше из штрафной. Учитывая, что отнять мяч и заблокировать бросок все еще сложно, правильный выбор позиции, а также умение отстоять ее и закрыть проход противнику стали неплохой альтернативой.

Мяч больше не кажется тяжелым снарядом с заданной траекторией. Его поведение теперь сложнее предсказать, он дольше находится в воздухе и едва ли не парит над площадкой при броске или высокой передаче. Из-за этого забрасывать трехочковые и отдавать рискованные передачи стало сложнее.

Особого почтения достоин ИИ партнеров и противников. Под его управлением игроки ведут себя естественно и то и дело демонстрируют разные хитрости. Соперники постоянно ищут брешь в вашей обороне или пытаются увести кого-нибудь из защитников в сторону. При отсутствии вариантов развития атаки нападающий сообразит отступить назад и запустить мяч в корзину. Напарники же умеют хорошо открываться под передачу, а оказавшись на выгодной позиции, сразу сигнализируют, что им неплохо бы отдать пас.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра осталась без перевода.

Игровой процесс кажется очень плавным. Движения баскетболистов мягки, одно вытекает из другого. Заминки при последовательном выполнении разворота и кроссовера в стиле Кайри Ирвинга, а также других сложных финтов более не встречаются.

Местный баскетбол и без того был гладким и зрелищным, но сейчас он почти безупречен.

■■■

NBA 2K17 – симулятор баскетбола для фанатов: подробный, разнообразный, местами сложный. Он отличается отточенным и выверенным геймплеем и умеет красиво подать свой вид спорта. Не понятные широкой аудитории игровые элементы вроде менеджмента лиги тут сочетаются с доступной и зрелищной карьерой за игрока, где объясняют, что за показушностью звезд NBA стоят кропотливые тренировки. Ну а обилие режимов демонстрирует американский баскетбол со всех сторон.

В Visual Concepts продолжают делать самый невероятный и правдоподобный спортивный симулятор. Разве что в этом году им не удалось поразить нас ничем особенным. ■

ПОРАДОВАЛО:
– все так же много любопытных режимов;
– игровой процесс отточен почти до идеала;
– игра правдоподобно отражает трудовые будни баскетболистов;
– графика все еще хороша;
– хитрый ИИ напарников и партнеров.

ОГОРЧИЛО:
– жесткая монетизация;
– в этот раз игра не удивляет.

ДОЖДАЛИСЬ?
По-прежнему пафосный, большой и увлекательный спортивный симулятор. Единственная его проблема – на этот раз он почти не удивляет. Видимо, привыкли к хорошему.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отлично»

ЖАНР Аркадный автосимулятор
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИК Playground Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ forzamotorsport.net
ЖЕЛАТЕЛЬНО Intel Core i7-3820 3,6 ГГц, 12 ГБ, 4 ГБ видео

FORZA HORIZON 3

БЕСКОНЕЧНОЕ ЛЕТО

ФЕДОР СИВОВ

Давайте немного помечтаем об идеальном летнем приключении автолюбителя. Ну кто не помышлял о том, чтобы запрыгнуть в дорогой суперкар, опустить крышу и с ветерком отправиться куда глаза глядят?.. Ехать навстречу солнцу, оставляя за собой города, моря и горы. Рвануть в отдаленный уголок мира, где на дорогах нет скоростного режима, а машины не стоят в пробках. Туда, где можно просто кататься по лесам и полям, с ревом носиться по автострадам или состязаться с такими же фанатами быстрой езды.

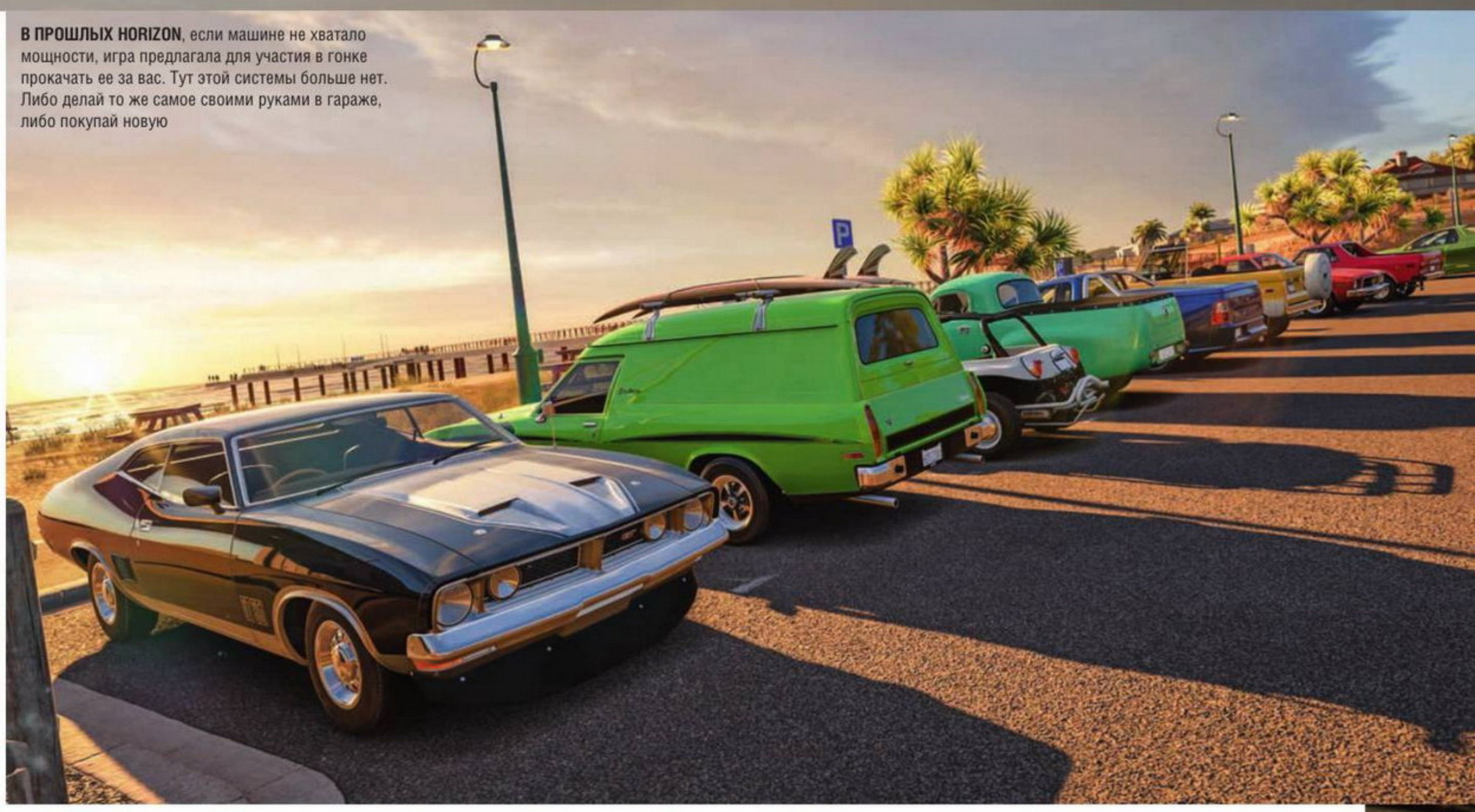
Таким местом вполне может оказаться нашумевший фестиваль музыки и гонок Horizon. Ведь там есть все для дорожных романтиков, гонщиков и экстремалов.

ПОСЛЕ ДОЛГОГО БЕСЦЕЛЬНОГО ШАТАНИЯ по миру игры о себе даст знать наш навигатор АННА и предложит маршрут до ближайшей гонки или испытания

НАШ ФЕСТИВАЛЬ

Ранее Horizon посвящали Америке, тому, как здорово поднимать пыль в ущельях каньонов Колорадо на мощном маслкаре. Фестиваль заносило в южный курортный уголок Европы, где, пролетая на Ferrari LaFerrari по серпантинам и равнинам Тосканы, попадаешь на французскую Ривьеру, на дорогу вдоль Лазурного Берега и мест красивой жизни и отдыха. Теперь он добрался до Австралии. Конечно, **Forza Horizon 3** вместила в себя не весь континент, а лишь некоторые районы: кусочек полузаброшенной пустынной области Аутбэк, тропические леса, морское побережье и сверкающий небоскребами мегаполис.

На прошлые Horizon мы приезжали в качестве участника, но австралийский этап целиком и полностью наш. Мы привезли его сюда и теперь должны превратить местечковое мероприятие в масштабное. Успех его, как и у любого фестиваля, зависит от аудитории. Без нее не устроить новые состязания, не расшириться в следующие районы. Ну а так как



В ПРОШЛЫХ HORIZON, если машине не хватало мощности, игра предлагала для участия в гонке прокачать ее за вас. Тут этой системы больше нет. Либо делай то же самое своими руками в гараже, либо покупай новую

КАК ОБЫЧНО, МАШИНЫ ПОДВЕРГАЮТСЯ ЛЕГКОМУ ТЮНИНГУ.
Можно прикинуться автодизайнером, но проще взять созданный кем-то образ

А ПОТОМ ПРИЕХАТЬ НА СХОДКУ ВОДИТЕЛЕЙ,
чтобы похвастаться своим авто

людям подавай дорогие машины, гонки и зрелища – завлекаем новых поклонников соревнованиями, трюками и искусной ездой.

Это наш фестиваль еще и потому, что нам подвластны и его события. Тут не составит труда организовать чемпионат по автокроссу на багги, состоящий из спринта по пляжу, кольцевой гонки в лесах и рейда по пустыне. Или же организовать испытание, где нужно побить ваш рекорд в дрифте за определенное время и обязательно ночью.

И хотя в заездах нельзя проложить уникальный маршрут, их условия – от погоды и времени суток до продолжительности и допустимых автомобилей – задаются. И уже в этих рамках собираются любопытные комбинации. Покатушки по холмистой местности на Reliant Robin, автопробег по городу на малютках BMW Isetta и много-много других.

Возможность создавать чемпионаты и гонки, а также бросать вызов другим в испытаниях делает Forza Horizon 3 едва ли не бесконечной гонкой. Все творения публикуются, чтобы другие игроки тоже смогли их опробовать. Вот нам не понравилась унылая стандартная гонка на внедорожниках по парку. Не отчаиваемся и выбираем поездку на спорткарах с говорящим названием «Газонный серфинг» – по парку и под проливным дождем. Или что-то еще из десятков работ людей со всего мира.

БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Мир игры раза в два больше любого из живописных мест в прошлых частях. Но, катаясь по нему, размеров не замечаешь. Гонки и испытания расставлены так плотно, что ты всегда оказываешься недалеко от них. Тут почти не приходится по дороге из одного конца карты в другой развлекать себя, выжимая все силы из машины перед скоростными радарами. А прежде чем подумаешь о быстром перемещении, где-то в каньоне попадется Audi Sport Quattro, так и зовущая поучаствовать в «Смелой выходке» и проехать гонку на время до города.

Хотя изредка нас все же заставляют нестись через всю карту на показательный заезд или чтобы улучшить одну из фестивальных площадок без возможности отвлечься. В такие моменты остается лишь любоваться природой.

Некоторые гоночные игры (например, **NFS Rivals**) мотивируют перемещаться по их миру с помощью полицейских. Те охотятся за игроками, гоняют их туда-сюда. Ты – на нервах, а пустое до занятий пространство оказывается необходимым для кошек-мышек со стражами порядка.

В Forza Horizon нет полиции, но насыщенностью и разнообразием событий она затягивает в одно большое и увлекатель-

ГВОЗДЬ ПРОГРАММЫ
Forza Horizon 3 – безумные заезды наперегонки с поездом, дирижаблем, катером и тому подобное

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель за неделю до релиза.
НА ЧЕМ: Xbox One.
СКОЛЬКО: не менее двадцати двух часов путешествий по Австралии, где все включено: гонки, состязания с людьми в мультиплеере и кооперативное прохождение.

ное путешествие, состоящее из множества маленьких историй. Разыскивая в потемках раритетный автомобиль, можно обнаружить в старом сарае некогда прекрасную Maserati Berlinetta, прогнившую от влаги и покосившуюся от наваленных на нее книг. Благо наш знакомый механик обещает ее восстановить. А на рассвете, двигаясь сквозь легкий туман, изо всех сил стараешься оторвать взгляд от восхода, не пропустить поворот и не уехать в море... А когда пытаешься побить рекорд скорости, на фоне вдруг начинает играть фрагмент из «Так говорил Заратустра»...

Аккомпанирует путешествию музыка с местных радиостанций. Она подобрана на любой вкус и распределена по жанрам на разные кнопки приемника. Тут вам и рок с альтернативой, которым обрадуются давние поклонники гонок, и электроника, и техно, и рэп, и даже классика. Каждой волной заправляет свой диджей. Кто-то из них, бывает, расскажет забавный случай о том, как он пытался записаться на фестиваль, но все они реагируют на наши действия: то удивляются, как это мы так быстро проехали гонку, то напоминают об очередном скрытом раритете.

Как в Австралии большая часть территории занята пустыней, так в Forza Horizon 3 дикая природа преобладает над каменными джунглями. Узкие городские улочки всегда были тесны для серии, им предпочитали гонки по серпантинам и виноградным полям. С приходом багги и благодаря подходящему рельефу местности в этой части на первое место вышли дисциплины, близкие к автокроссу. Тут все еще неплохо лавировать между небоскребами на старых маслкарах и пролетать перекрестки на спорткарах. Но чаще приходится садиться в проворные багги или массивные внедорожники и мчаться по холмам и равнинам, вгрызаться в лесной грунт, вздымать клубы пыли в Аутбэке. В эти моменты игра приносит больше всего радости и очень напоминает **MotorStorm: Pacific Rift**.

При желании это удивительное путешествие может стать не только нашим, если разделить его с друзьями, пригласив покататься по своему фестивалю в сетевом кооперативе. Не нам рассказывать, как товарищи порой скрашивают даже самую занудную поездку. Forza Horizon 3 в компании напоминает австралийское приключение Хаммонда, Кларксона и Мэя. Однако у нас помимо странствований есть море состязаний, прогресс в которых сохранится у всех.

Другие возможности социализации переехали из прошлой части почти в неиз-

НЕКОТОРЫХ ИЗ РАЗЪЕЗЖАЮЩИХ ПО МИРУ ИГРЫ ГОНЩИКОВ теперь можно взять в свою команду. Они будут участвовать в заездах вместе с нами и тоже приносить славу фестивалю

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
В игре переведен текст, притом вполне недурно. Все ролики снабжены субтитрами, но яркие выступления радиоведущих придется воспринимать на слух.

менном виде. По миру не грех поездить в сети и с незнакомыми людьми, посостязаться с ними в тех же самых гонках или вступить в клуб автолюбителей. И хотя время пребывания в мультиплеере продлевает возможность кастомизировать состязания и чемпионаты, он все равно остается добавкой к основному путешествию.

СНИМАЯ РОЗОВЫЕ ОЧКИ

После десятка-другого часов игры ловишь себя на мысли, что ты уже два раза отрывался на подобных фестивалях. Что перед тобой во многом типичная Forza со всеми ее плюсами и минусами.

Противостоят нам, как и раньше, драйватары, компьютерные противники, что копируют стиль вождения игроков и выступают под их ником и на их авто. Делают они это с переменным успехом. Зачастую в их поведении – особенно на средней сложности – появляются модели поведения не самого смышленого искусственного интеллекта. Случается, с начала гонки выделяется несколько лидеров, которых невозможно догнать, сколь бы хорошо ты ни ехал.

В другом случае противники ни с того ни с сего совершают catch-up: нагоняют на финише или, напротив, притормаживают, уступая дорогу. Но иногда вытворяют что-нибудь эдакое, не свойственное ИИ: сами найдут удачную срезку, не справятся с управлением Pagani Zonda и улетят в кювет, продемонстрируют ряд продуманных чистых обгонов или навяжут напряженную борьбу. Интересно, как в сети поведет себя мой драйватар, – после стольких-то аварий, что я учинил...

Поведение машин во многом сделано как в старшей серии **Forza Motorsport**. А это значит, что в управлении все более или менее мощные автомобили очень неустойчивы. На таких не очень приятно ездить в аркадной гонке. А вот с электронными помощниками на стандартной сложности водить комфортно. Даже буйный заднеприводный Jaguar F-Type без причины не срывается в занос. Но уж если ушел, то в скольжении легко контролируется. Еще больше радует, что спорткары перестали ощущать-ся как перегруженные тягачи, что было в **Forza Horizon 2**, и даже на самом узком перекрестке легко вписываются в поворот.

Даже если не вдаваться в тонкости, игра к середине раскрывает перед нами все карты, начинает повторяться и реже удивлять. Ты останавливаешься, открываешь карту, а там море непройденных гонок, чемпионатов и испытаний, фестиваль еще надо развивать...

Но все сомнения улетучиваются, когда вновь надеваешь «розовые очки» и уезжаешь навстречу закату, новым приключениям и состязаниям.

■■■

Forza Horizon 3 по-своему уникальна. Ряды задорных аркадных гонок редеют, она же исполнена веселья. Это мир, где лето не заканчивается. Это игра про праздник жизни – фестиваль музыки и гонок. Те, кто знаком с серией, почувствуют себя как на домашнем празднике: быстро пресытятся, но все равно расплывутся в детской улыбке.

Для иных же Horizon рискует стать открытием. ■

ПОРАДОВАЛО:
– живописная Австралия;
– много солнца;
– мы – босс фестиваля;
– возможность настраивать условия состязаний и создавать чемпионаты;
– уклон в сторону гонок по бездорожью.

ОГОРЧИЛО:
– драйватары чаще действуют по шаблону, чем блещут интеллектом;
– игра слишком рано раскрывает основные карты.

ДОЖДАЛИСЬ?
Гонка, полная свободы, музыки, веселья и увлекательных приключений в компании друзей. Прямо как идеальные летние каникулы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отлично»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИКИ Armature Studio, comcept
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ www.recoregame.com
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-3550 3,3 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

RECORE

ДЖУЛ И ДУШЕВНЫЕ РОБОТЫ-УБИЙЦЫ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

В основе **ReCore** лежит интересная идея: у каждого робота здесь есть ядро – светящийся шар, в котором заключена личность, «душа» этого механизированного существа. Ядро отвечает за его характер и функции, благодаря чему боты в игре воспринимаются как нечто живое, думающее и способное чувствовать. Все остальное – руки, ноги и даже голова – вторично, ведь главное именно то, что содержится в ядре. Но если заключить его в неподходящую оболочку, получишь проблемы. И ReCore наглядно демонстрирует это на своем примере.

Если бы у игр были души, эти самые ядра, то у ReCore она была бы прекрасна. Здесь есть и интересный сеттинг, и приятные персонажи, а базовая механика на редкость хороша. Где-то там, в основе, эта игра прекрасна. Но вот со всем остальным както не заладилось.

НА ПОРОГЕ СКАЗКИ

Впрочем, в первые часы ReCore оставляет только положительные впечатления. Она кажется настоящим приключением и даже напоминает **Beyond Good & Evil**, **Enslaved** и **Ratchet & Clank**. Завязка проста: в отдаленном будущем Земля почти умерла, люди решили переехать и приступили к колонизации и терраформированию планеты под названием Дальний Эдем.

Но, как всегда, все пошло не по плану, и, когда девушка-механик по имени Джул дождалась своей рабочей смены и вышла из криосна, выяснилось, что живых людей на планете почти не осталось, колонизация сорвалась, а роботы-рабочие сошли с ума и прямо-таки мечтают ее убить. Надо разобраться в том, что произошло и есть ли кто живой, а по возможности еще спасти миссию. К тому же где-то на орбите остался отец девушки – видный ученый и вообще приятный человек, чью судьбу Джул очень хочет выяснить.

С первых же минут создается ощущение, что ты оказался на пороге интереснейшего приключения и волшебной сказки. К этому располагает и главная героиня, милейшая девчушка с большими искренними глазами и приятным голосом, и забавные роботы-напарники – словно из японских мультиков. Сперва, правда, компанию Джул составляет лишь ее робопес Мак. Но он и в одиночку справляется на ура, с первых же минут очаровывая своими повадками: смешно фыркает, носится за своим хвостом, лает и вообще ведет себя как существо из плоти и крови. За ним интересно даже просто наблюдать, хоть Мак и собран словно из запчастей с ближайшей свалки.

Сам сюжет трудно назвать удачным. Большую часть времени на экране не происходит совершенно ничего важного для истории, изредка является невнятный и немного нелепый злодей по имени Виктор, а концовка оставляет в полном недоумении. Однако общее впечатление все равно остается приятным, потому что главную роль здесь все же играют именно мир и персонажи. Дневники выстраивают потерянную историю и позволяют лучше вникнуть в произошедшее, рассказчик то и дело дополняет картину мира, затрагивая разные вещи – от организации труда на планете до предназначения разных устройств. А роботы хороши сами по себе, в них влюбляешься без слов.

Да и сама идея, что Джул, проспав двести лет, оказывается на незнакомой пла-

В ОТРЯД МОЖНО БРАТЬ ДВОИХ НАПАРНИКОВ, почти как в играх от BioWare

КОГДА ЗДОРОВЬЕ ВРАГОВ ПАДАЕТ или если удалось застать их врасплох, ядра противников можно выдирать специальным тросом. Это позволяет моментально с ними расправиться

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: Xbox One.
СКОЛЬКО: около двенадцати часов, из которых пять потрачены на сюжет, а остальные – на сбор ядер.

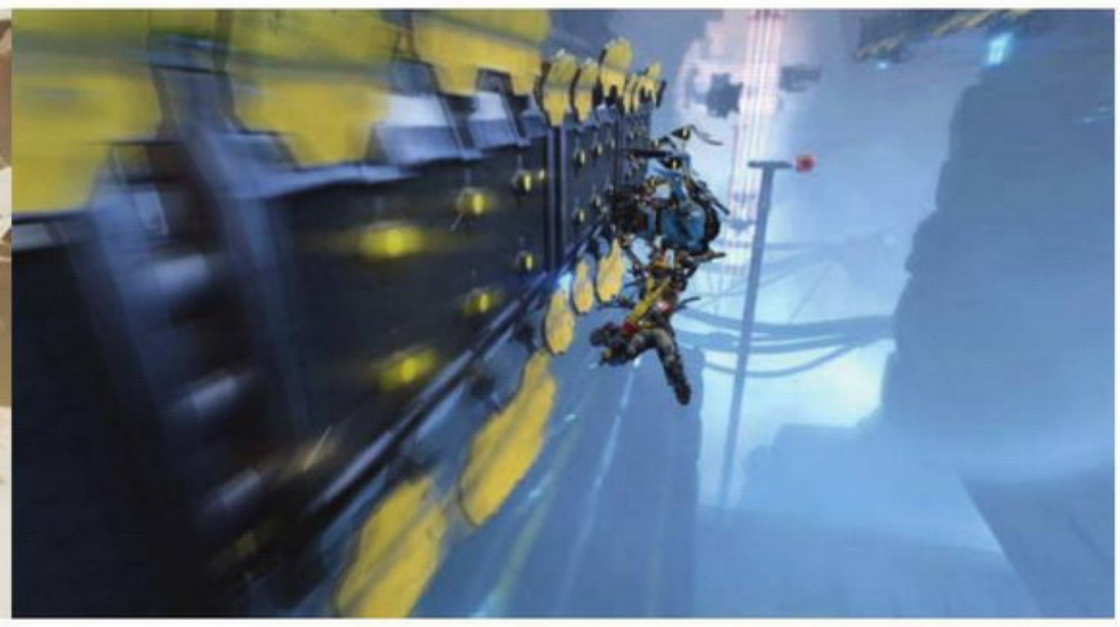
нете со множеством опасностей и загадок, прекрасна. Повсюду руины величественных сооружений и механизмов, на горизонте проявляются гигантские скалы, дюны и каньоны, которые можно исследовать, где-то впереди летает огромный шар на репульсорах. У Джул даже есть свой вездеход – уютное убежище, где девушка может жить и ремонтировать своих роботов. Благодаря этому удается почувствовать себя чуть ли не героем фильма «Марсианин», вынужденным изучать новый мир и решать возникающие в нем проблемы.

ЯРКИЕ КРАСКИ

Мир в игре открытый, хотя, по сути, представлен цепочкой просторных локаций, связанных между собой. Между выполнением задач Джул натыкается на врагов, преодолевает препятствия, собирает из ящиков добычу (например, улучшения здоровья и апгрейды для роботов), ищет аудиодневники. А порой вы получаете сообщение, что открыто новое подземелье с разными испытаниями, от прыжковых этапов до сражений с боссами.

Исследовать все это добро и играть в первые часы тоже жутко интересно – механика в основе лежит неплохая. Процесс можно условно разделить на две составляющие – платформерную и сражения. И в них разработчики держатся молодцом, все-таки в работе над проектом участвовал в том числе и Кэйдзи Инафунэ, человек, приложивший руку к серии **Mega Men**.

И платформерная часть, наверное, сильнейшая в ReCore. У героини всего два приема – рывок и двойной прыжок (и еще помощь напарников, вроде возможности перемахнуть через пропасть на летающем боте), – но благодаря интересному набору препятствий игре регулярно удается бросать вызов в самом хорошем смысле этого слова. Платформы, движущиеся и статичные, под током и без; электробарьеры, что загораются и угасают на доли секунды; лазеры; катающиеся шары с шипами. Садистских препятствий здесь полным-полно, и часто они образуют самые замысловатые цепочки. Поэтому нередко приходится заглядывать вперед и рассматривать уровень в целом: заранее прикинуть, когда нужно начать движение, чтобы попасть в нужное «окно» к концу прыжкового этапа. А то мало ли – лазер пройдет именно в той точке, куда движется ваша платформа.



ПОМИМО ДУШКИ-РОБОПСА, в нашем подчинении оказываются еще несколько ботов – от паука-верхолаза до крупного робота-гориллы. Кто-то помогает преодолевать препятствия, кто-то сильно бьет, а Мак, например, умеет раскапывать засыпанные песком предметы

В ИНТЕРНЕТЕ ПОЛНО ОТЗЫВОВ ЛЮДЕЙ, столкнувшихся с самыми разными техническими неприятностями – от вылетов до проблем с текстурами. К счастью, мы за все время заметили только долгие загрузки

При этом тело героини отлично чувствуется, ты всегда знаешь, куда она приземлится в следующий момент, а управлять полетом и менять направление разрешается даже в воздухе. Самые страшные, на первый взгляд, нагромождения ловушек можно преодолеть без ущерба для нервной системы, надо только найти к ним подход.

Впрочем, гораздо чаще на пути становятся враги. У героини есть только винтовка, патроны восстанавливаются автоматически, а автонаведение буквально перетягивает прицел на ближайшего врага. Разумеется, берет экшен совсем не этим. Дело в том, что у каждого робота-противника свой цвет – как и у снарядов винтовки Джул. Так что ради повышенного урона нужно вовремя переключаться между «цветными» режимами оружия. К примеру, стрелять по синим врагам синими патронами, по красным – красными и так далее.

Сами же противники удивляют разнообразием оттенков, форм и размеров: встречаются и летающие гусеницы, и стреляющие сгустками энергии пауки, и роботы-москиты, и совсем уж «неведомы зверушки» – идеальный набор, позволяющий создавать разные ситуации. У всех свои навыки – от смены окраски до, скажем, выстрелов огнем, энергетических щитов или снарядов, обездвиживающих героиню или ее спутников.

Так что, когда на сцену выходят несколько разных врагов, экшеновая составляющая раскрывается. Отовсюду летят энергетические заряды, и Джул приходится постоянно перемещаться, уклоняясь, стрелять усиленными снарядами, успевать менять режимы винтовки и вовремя отдавать команды роботу-союзнику. При умелом комбинировании доступных средств можно устроить быструю и красивую расправу сразу над несколькими противниками. И такие моменты доставляют огромное удовольствие.

РАЗ, РАЗ, ЕЩЕ РАЗ...

И вот когда начинает казаться, что у Инафунэ и его команды все получилось, возникает проблема. И не одна. Видимо, разработчиков сильно смущало, что основной сюжет проходится часов за пять, и они решили искусственно растянуть продолжительность игры.

В какой-то момент выясняется, что для входа в следующую локацию нужно несколько призматических ядер. Найти достаточное количество этих шариков по ходу сюжета почти невозможно, приходится исследовать открытый мир, спускаться в подземелья и возвращаться в уже пройденные локации. А когда наконец удается продвинуться чуточку дальше, Джул упирается в новую дверь, где цифры еще больше, затем в еще одну, а потом и еще, и еще. И так до самого конца.

Даже в подземелья, где эти ядра и лежат, пускают далеко не всегда. Какие-то из них тоже требуют новых ядер, для каких-то еще не открыт ключевой персонаж, а иногда выясняется, что игрок просто-напросто не подходит по уровню. И с этого момента на вас сваливается еще одно безумно «увлекательное» занятие под названием гринд, когда приходится искать врагов и набивать себе уровень повыше.

Притом все эти ядра не так просто найти. Они отмечены на карте, но можно часами бегать вокруг и думать, как к ним подобраться. А потом выяснить, что у тебя еще нет необходимого бота. Или что в команде нет нужного напарника, из-за чего приходится телепортироваться в вездеход, менять состав отряда, а потом идти к ядру снова от самого телепорта. С загрузочными экранами минуты по три и через толпы возродившихся врагов.

Такое ощущение, будто разработчики просто не смогли придумать другого способа заставить игроков исследовать открытый мир. Выясняется, что Дальний Эдем интересен только как декорация, но делать в нем, по сути, нечего. Увлекательных побочных заданий хоть с какими-нибудь историями нет. Случайных событий, выживания, охоты... да хотя бы вышек тоже нет. Только подземелье с испытаниями в духе «пробегите уровень за две минуты».

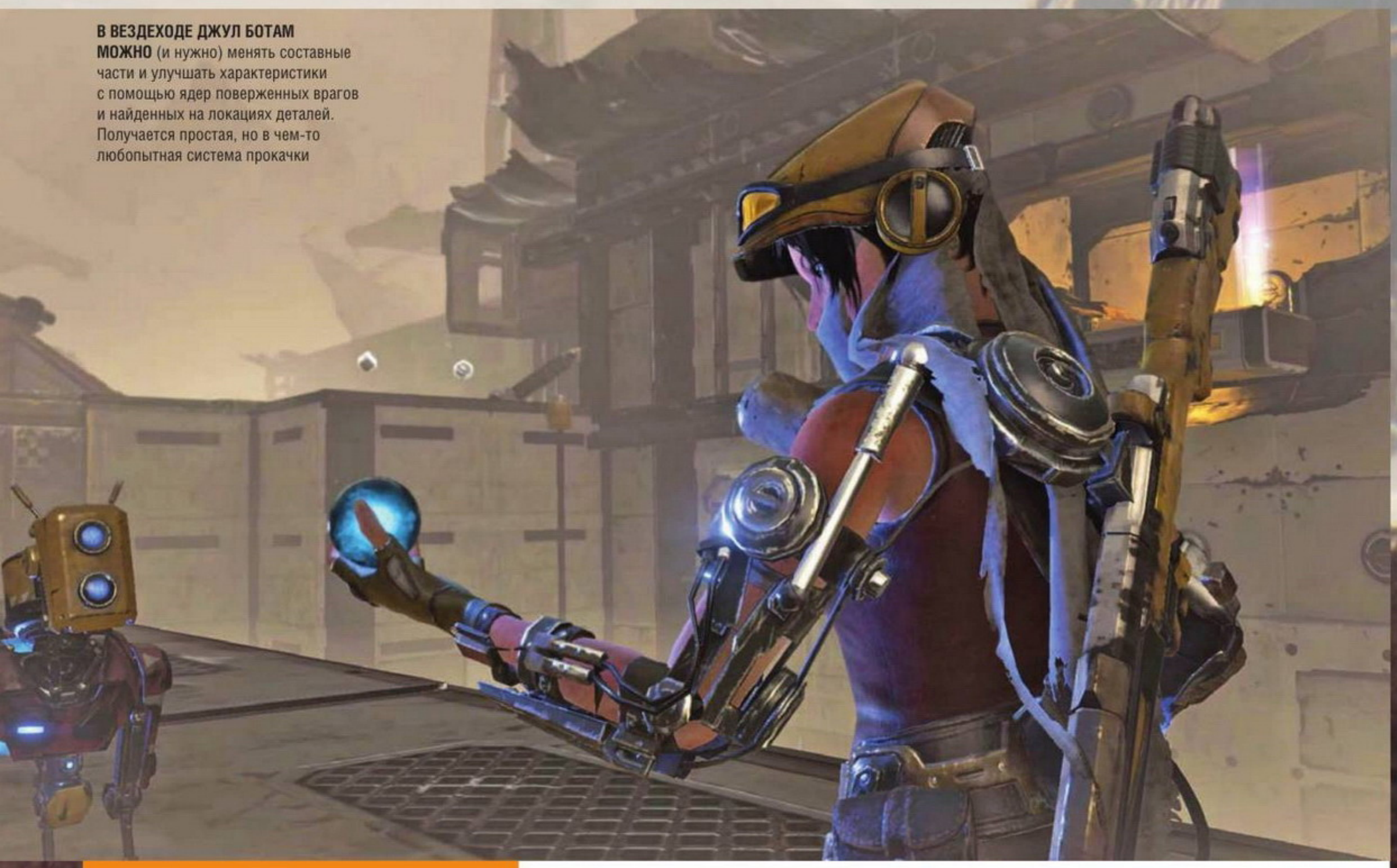
И ядра.

ФИНАЛЬНЫЕ АККОРДЫ

В конце концов игра умудряется испортить впечатление даже от того, что изначально работало исправно. Из-за постоянных блужданий туда-сюда и бесконечных поисков ядер в ReCore начинает повторяться буквально все.

Бои, первое время увлекательные, начинают раздражать, ведь враги возрождаются и нападают на вас раз за разом, одним и тем же составом и в одних и тех

В ВЕЗДЕХОДЕ ДЖУЛ БОТАМ МОЖНО (и нужно) менять составные части и улучшать характеристики с помощью ядер поверженных врагов и найденных на локациях деталей. Получается простая, но в чем-то любопытная система прокачки



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Текст и озвучка – на русском. И хотя большинство актеров не очень подходят своим персонажам, голос Джул, который и предстоит слушать большую часть игры, все-таки приятный. К самому переводу особых претензий нет, но иногда встречаются проблемы со шрифтами или путаница с полом некоторых роботов.

же местах. А платформенные этапы страдают от запредельной сложности и мелких недочетов. Например, в самом конце длинного прыжкового этапа не сработает кнопка – потому что тело героини в эту секунду должно находиться под определенным углом. А свалившись с какой-нибудь огромной конструкции, можно обнаружить, что игра переписала сохранение и вам придется долго и мучительно карабкаться обратно.

■■■

Все это очень обидно, ведь ReCore вполне могла стать одной из лучших приключенческих игр последних лет. Когда она не раздражает, от нее легко получить удовольствие. Здесь интересно узнавать о мире, наблюдать за душевными напарниками-роботами, весело прыгать, преодолевать препятствия и истреблять врагов. Но из-за многочисленных проблем наслаждаться игрой в полной мере попросту не выходит.

Однако ReCore удивительным образом берет за душу. И в итоге получается как с теми ежиками из анекдота про кактус: злишься, страдаешь, но продолжаешь играть. Тоже своего рода достижение. ■

ПОРАДОВАЛО:
– нетривиальный сеттинг;
– атмосфера настоящего приключения;
– отличный платформер;
– изобретательный экшен;
– забавные и милые роботы.

ОГОРЧИЛО:
– сбор ядер, энергоботов и прочего добра;
– гринд;
– повторяющиеся бои;
– моментами зашкаливающая сложность;
– долгие загрузки.

ДОЖДАЛИСЬ?
В ReCore чуть ли не все вертится вокруг всяческих ядер. Так вот – с ядром у нее все в порядке. А вот с остальным не всегда.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Средне»

LIVELOCK

ВЗАИМНАЯ БЛОКИРОВКА

ДЕНИС МУРИН

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Perfect World Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Tuque Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Совместное прохождение
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ www.arcgames.com/en/splash/ads/livelock
НЕОБХОДИМО Dual-Core 2,4 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Livelock – это термин, описывающий ситуацию, в которой два или больше процессов что-то делают, но оба друг другу мешают, поэтому толку от них на круг никакого. Представьте двух людей, что столкнулись в узком проходе и долго пытаются уступить друг другу дорогу, каждый раз сдвигаясь в одну сторону. Слово «livelock» идеально описывает не только мир и сюжет игры, но и ощущение, остающееся после прохождения: вроде бы какую-то работу сделал, а толку нет.

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ

Идеи постгуманизма популярны как никогда. Совсем недавно вышел **Deus Ex: Mankind Divided** про людей с киберимплантатами, а **Livelock** рассказывает про уже завершенный процесс – мир, где нет ни одного живого существа, только роботы, управляемые искусственным интеллектом, и главные герои – роботы, но с разумом некогда живых людей.

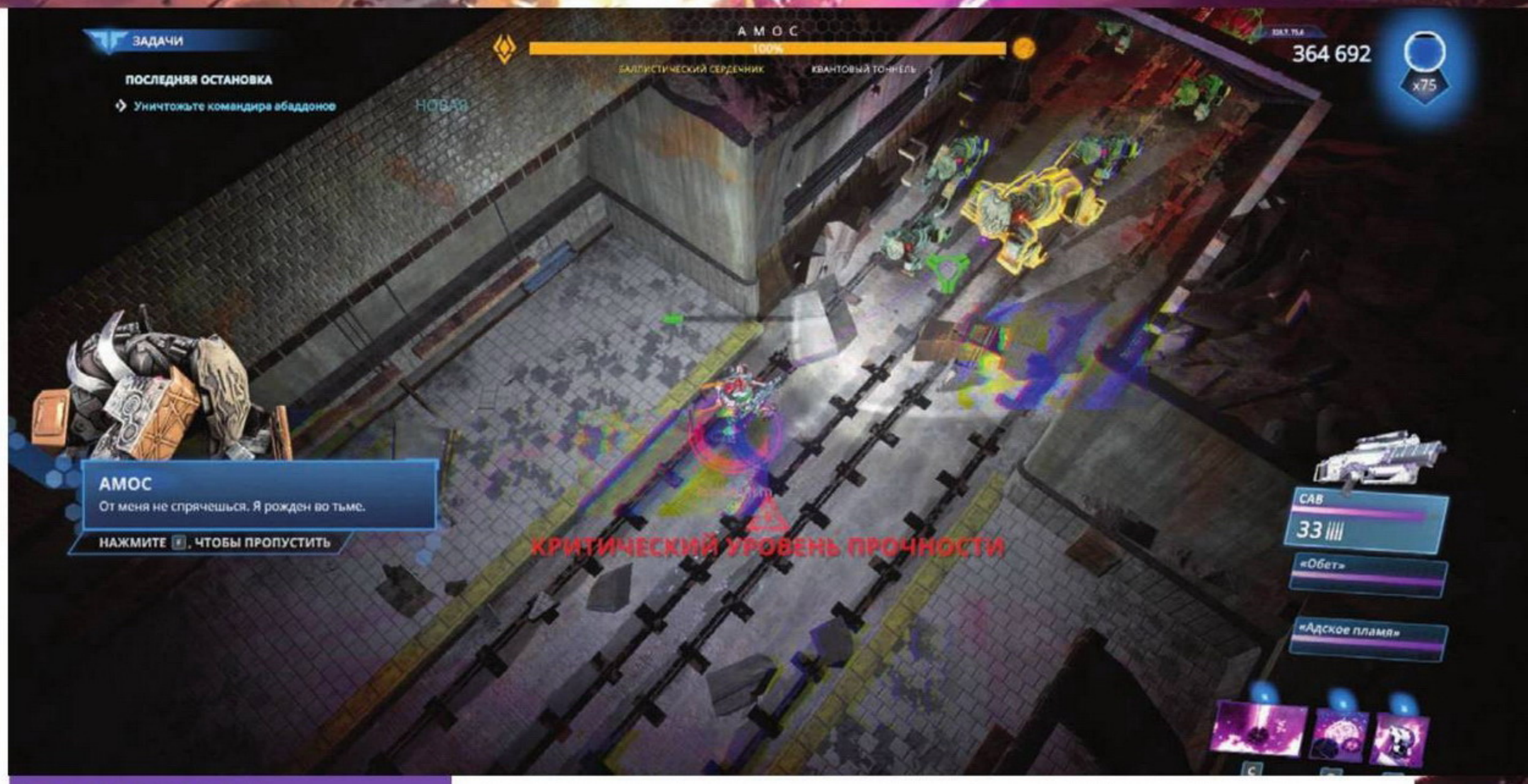
Ничего нового в истории Livelock нет. Искусственные интеллекты правят миром, ля-ля-ля, у них собственные зоны влияния, ля-ля, убей всех плохих роботов и воскреси человечество, ля-ля-ля-ля. Но, несмотря на очевидную вторичность сеттинга и сюжета, разработчики явно любят мир своей игры. По мере уничтожения тех самых плохих роботов в главном меню открываются статьи о всех персонажах, локациях, типах противников и даже о каждом виде оружия.

В ХАОТИЧНОМ РАЗРУШЕНИИ уровней есть нечто поэтическое

Сюжетная кампания Livelock состоит из двадцати одного уровня, пробегается часа за четыре и напоминает сюжет первого **Assassin's Creed** даже больше, чем «Пробуждение Силы» напоминает оригинальные «Звездные войны», только еще очевиднее. Порой становится совсем весело, действие одной из глав проходит в постапокалиптической России, а нам дают заветную возможность разнести стены Кремля к чертовой матери и устроить на Красной площади пару землетрясений. К сожалению, после прохождения кампании делать в игре нечего – разве что начать проходить ее заново с друзьями и за других персонажей.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: на PC.
СКОЛЬКО: пять часов.

Канва сюжета проста, но интригует. Человечество узнало, что вскоре его уничтожит некий катаклизм. Вместо того чтобы построить космические корабли и улететь подальше, люди научились оцифровывать человеческий интеллект и превращать его в интеллект искусственный. Для управления планетой, когда все люди вымрут, и последующего воскрешения они создали ИИ Satcom, в свою очередь, наплодивший



ВНАЧАЛЕ ИГРА ПЫТАЕТСЯ ШУТИТЬ и вставлять отсылки к фильмам и книгам в таком количестве и так явно, что кажется, будто это комедия. Но к середине сюжета шутки и пасхалки испаряются

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
В Steam есть локализованная версия с русским текстом и озвучкой, но актерская игра оставляет желать лучшего. Если в рисованных заставках актеры играют терпимо, то диалоги во время игры звучат чрезвычайно скучно и невыразительно, даже по меркам роботов.

искусственных интеллектиков попроще – чтобы они занимались рутинной работой.

Угадайте, чем все закончилось! ИИ вышли из-под контроля, создали собственные государства роботов, а теперь главные герои – три робота с искусственными интеллектами, основанными на некогда живых людях, – должны эту кашу расхлебывать.

ГРЕХИ ОТЦА

Играется все просто – это шутер подвида twin-stick с элементами MOBA. На геймпаде один стик отвечает за направление движения, а второй – за направление стрельбы. У персонажей есть уникальные способности: щит, сначала отбивающий, а по мере прокачки и отражающий обратно в противника выстрелы, атаки по площади, переброска агро, лечение и прочее.

Livelock явно создавали с прицелом на кооператив, и именно так в нее и надо играть. Три персонажа устраивают лютый беспредел: по всему экрану летают разрушаемые по законам физики элементы окружения, грохочут взрывы, и умирающие в тяжких муках роботы молят о пощаде (на самом деле нет).

Отдельно стоит выделить Авангарда – персонажа-танка, предпочитающего рукопашную стрельбе. Вооруженный гигантскими таранами (игра почему-то называет их перчатками) или исполинским молотом, он превращает игру в мини-**Diablo**. Играть за него интересно и необычно, но ваша мышка или геймпад долго не простят вам такого насилия над кнопками. Однако его легко переквалифицировать, вооружив гигантским пулеметом, лазерной пушкой или дробовиком, стреляющим ракетами, потому что ну еще бы он не стрелял ракетами!

Но как раз сравнения с Diablo игра не выдерживает. Развитие персонажей безнадежно линейно: новое оружие, способности и улучшения для них открываются по мере получения опыта, поэтому смысл в бесконечном истреблении роботов пропадает очень быстро. Единственный лут в Livelock – это плащи, головы и сплавы. Все исключительно для красоты, и этого явно мало, чтобы долго поддерживать интерес к геймплею.

К слову, о красоте: в движении Livelock прекрасна. Каждый выстрел оставляет после себя десятки парящих в воздухе частиц, во время боя элементы уровней смачно разлетаются на мелкие кусочки, и эти кусочки не пропадают через пару секунд. Все персонажи выглядят так, будто их разрабатывали для очередной экранизации «Трансформеров» – в хорошем смысле!

■■■

Противоречивости Livelock не занимать. С точки зрения механики игра отличная. Все виды оружия полезны, все три персонажа совершенно разные и отлично дополняют друг друга в кооперативе, но играбельны и поодиночке, уровни короткие, заставки не действуют на нервы. Чего еще от Livelock надо?

Например, амбиций.

Во время игры не покидает мысль, что еще бы чуть-чуть, еще одну игровую механику здесь, пару персонажей там, и Livelock будет не просто хорошей, но исключительной игрой. И мы сможем с чистой совестью поставить ей «девятку», назвать одним из лучших шутеров подвида top-down в истории и посоветовать ее всем читателям, друзьям, родным, близким и коту. Ну а пока... поиграйте, свои пятьсот рублей она отрабатывает. Вдруг понравится? ■

ПОРАДОВАЛО:
– очень разные герои;
– быстрая и яростная кампания;
– симпатичная графика;
– физика разрушений;
– Красная площадь.

ОГОРЧИЛО:
– отсутствие необычных механик;
– зацикленность геймплея;
– предсказуемый сюжет.

ДОЖДАЛИСЬ?
Отличный шутер на один-два вечера, пока вы ждете выхода чего-то более существенного.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

THE TURING TEST

ПОРТАЛЬНАЯ КОМНАТА

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

ЖАНР
Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ
Square Enix
РАЗРАБОТЧИК
Bulkhead Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
www.theturingtestgame.com
НЕОБХОДИМО
Core 2 Duo E6600, 4 ГБ, 1 ГБ видео

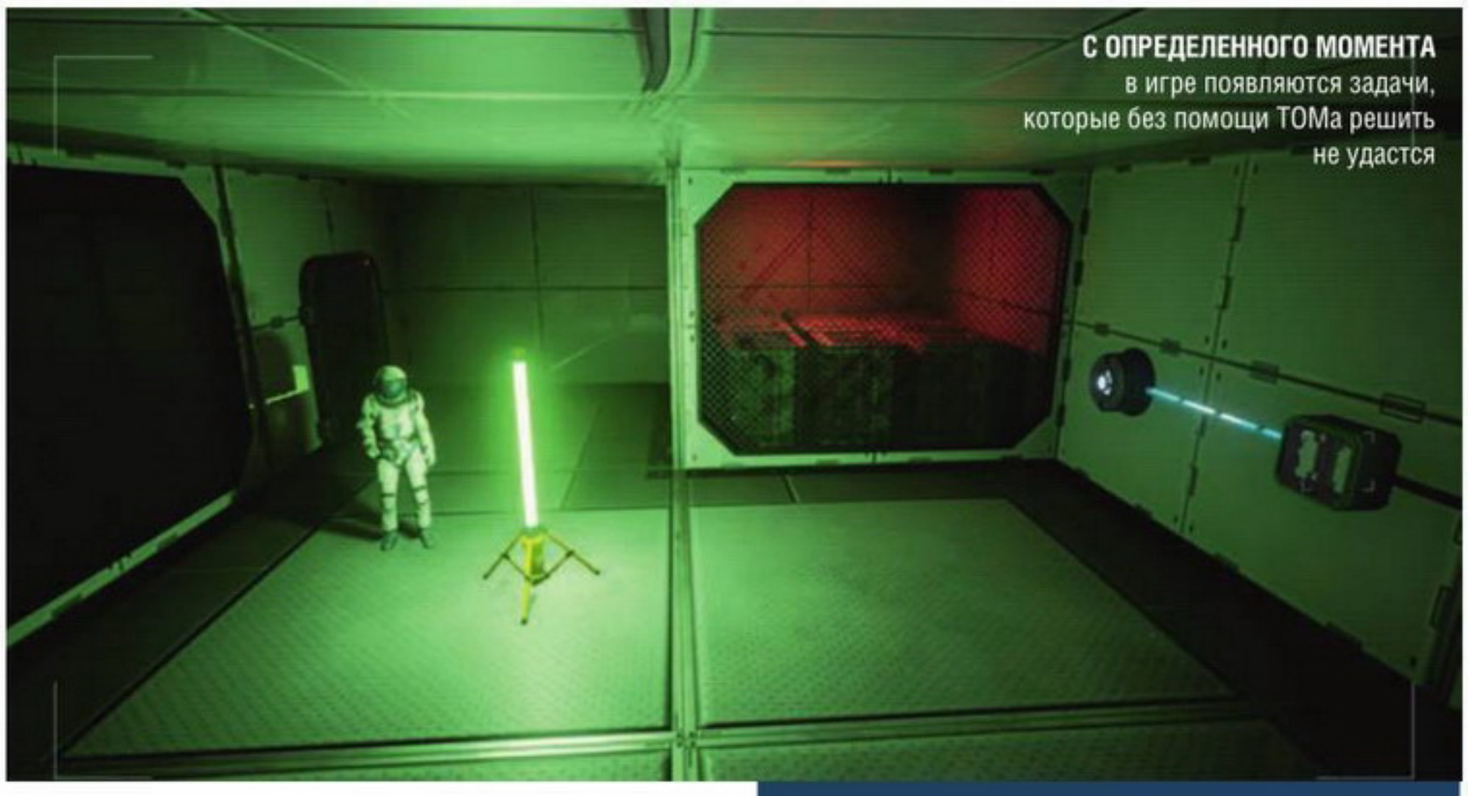
Исследование космоса, казалось бы, должно быть сопряжено с захватывающими приключениями и невероятными открытиями, но многие видеоигры рисуют совсем другую картину. В **The Turing Test** команда исследователей нашла на поверхности Европы, спутника Юпитера, нечто потрясающее, а потом, конечно же, пропала.

На поиски коллег отправляется Ава Тьюринг. Ей предстоит спуститься на Европу и в компании ИИ по имени ТОМ исследовать огромный научный комплекс. О космической романтике думать некогда, ведь ближайшая живая душа находится бесконечно далеко, а роботам в таких случаях доверять не стоит.

Пугающе замкнутое пространство, философствующая жестянка и страшная тайна впереди – какая уж тут романтика?

ЛАБИРИНТ ТЬЮРИНГА

Жанру «девушка с ящиком в закрытой комнате» давно требуется встряска, но раньше новой **Portal** мы ее, вероятно, не получим. В плане механики The Turing Test не пытается выделиться на фоне конкурентов – напротив, набор получился на удивление знакомый. Одинокая девушка, механический собеседник, длинная цепочка из комнат-головоломок и странное устройство в руках, жизненно необходимое для достижения финала. Нам регулярно предлагают новые ситуации, но правила никто не объясняет – The Turing Test понятна на интуитивном уровне, хотя некоторые ее задачки заставят изрядно поломать голову.

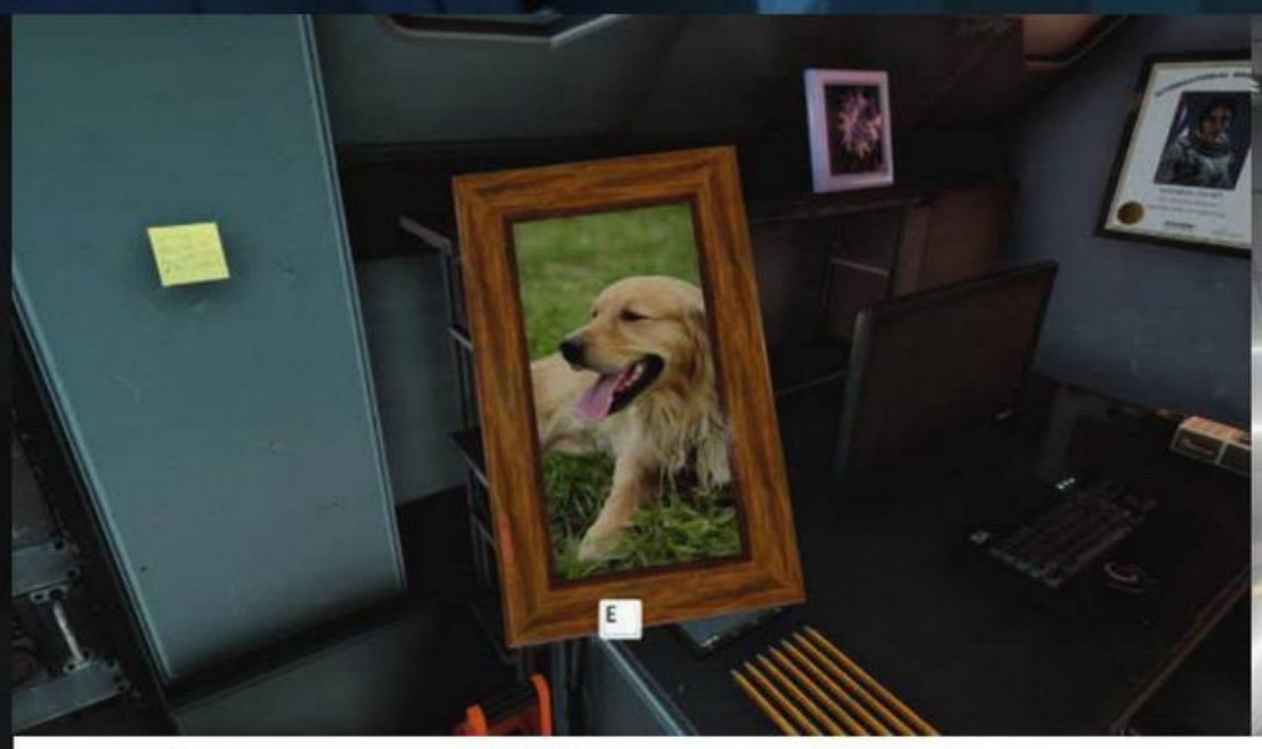


С ОПРЕДЕЛЕННОГО МОМЕНТА в игре появляются задачи, которые без помощи ТОМа решить не удастся

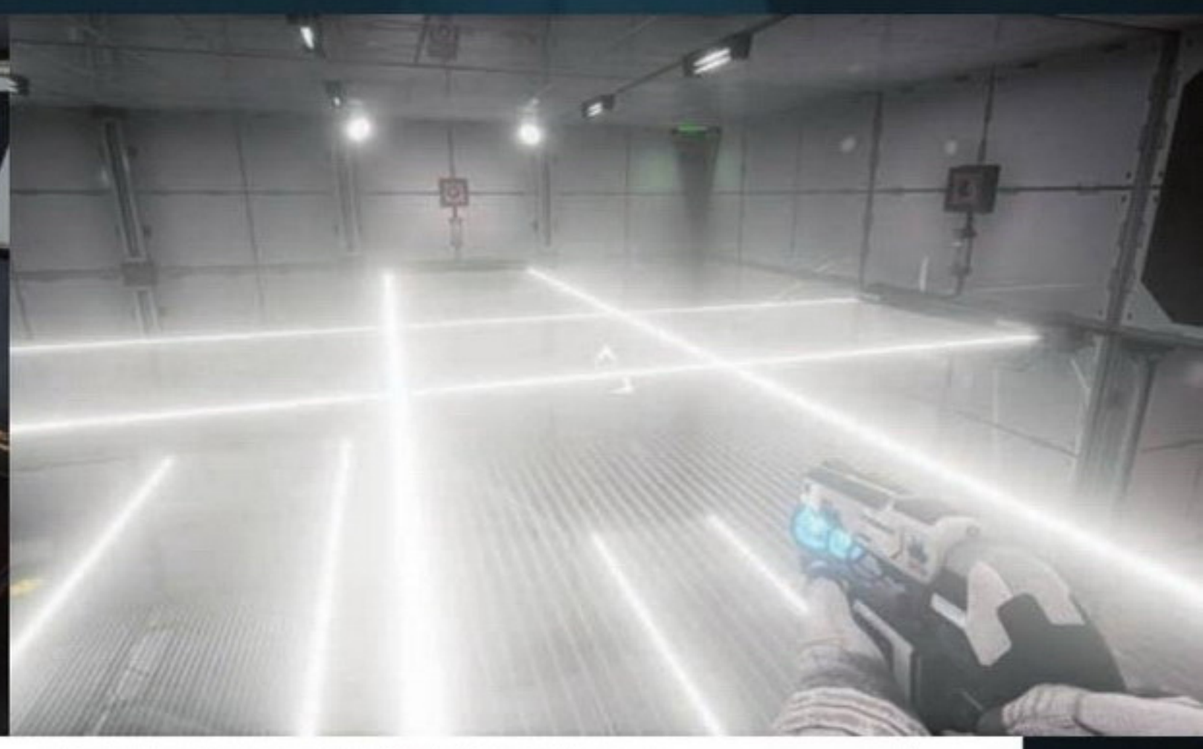
А принцип здесь очень прост: есть особые то ли замки, то ли розетки, которые активируются энергетическими контейнерами. Вставили такую батарейку в слот – дверь откроется, лестница поднимется, а платформа поедет вверх. Или наоборот. Тут уж надо внимательно смотреть на кабель, идущий от ячейки к соответствующему устройству: на некоторых из них стоят ограничители, и при наличии напряжения нужный аппарат перестанет работать.

КАК МЫ ИГРАЛИ
Во что: игра предоставлена издателем.
На чем: PC.
Сколько: 6 часов.

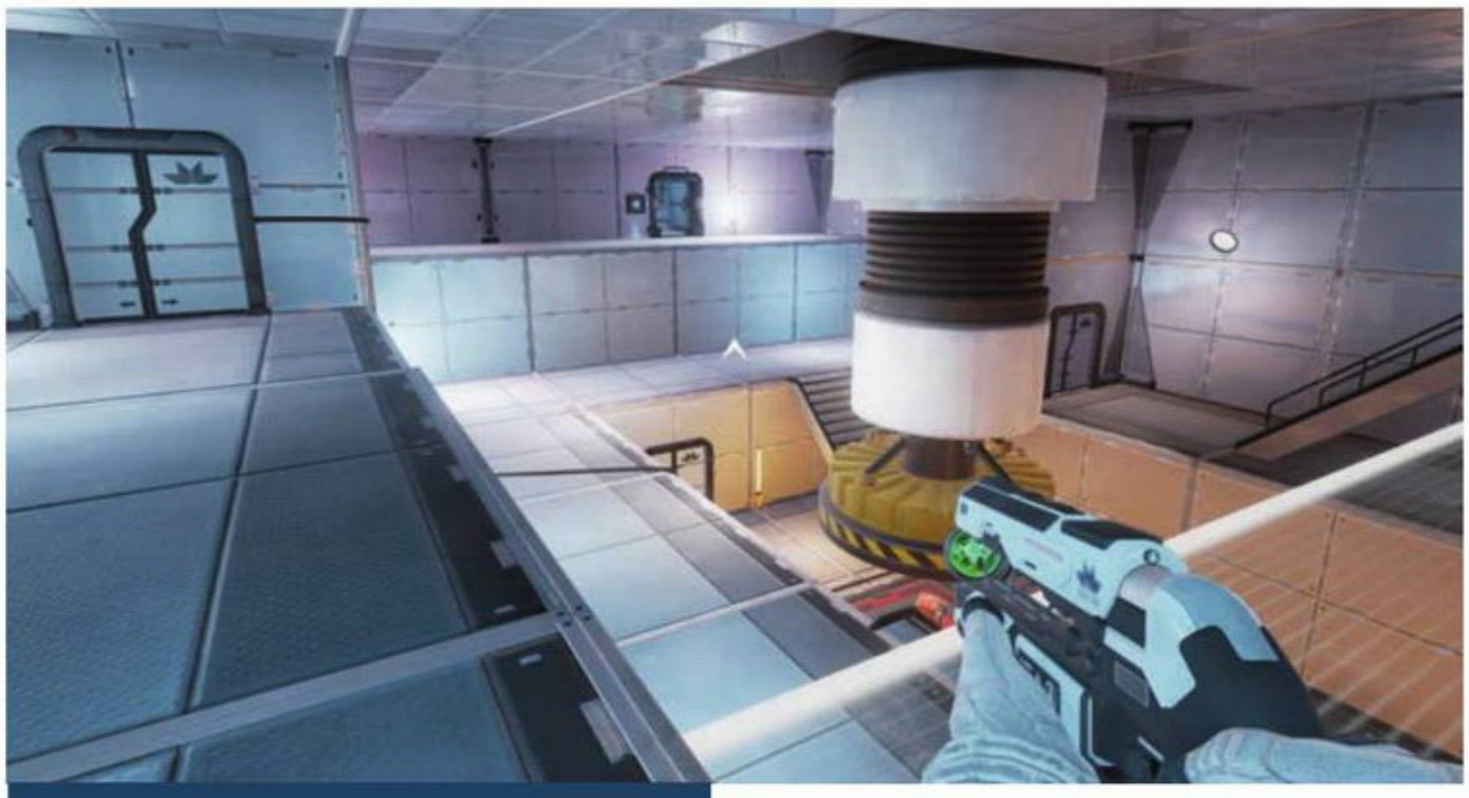
Но чаще всего вместо банальных «аккумуляторов», которые нужно таскать в руках, придется иметь дело с энергетическими сферами – именно для работы с ними игрокам выдали этот странного вида инструмент (по скриншотам его легко принять за дробовик). Тут уже начинается настоящее испытание, ведь сферы бывают разные: действующие постоянно, регулярно отключающиеся или же активирующиеся лишь



НА КАЖДЫЙ ДЕСЯТОК КОМНАТ-ИСПЫТАНИЙ приходится локация, на которой Portal уступает место Gone Home: ходим по чужим спальням, рассматриваем личные вещи, читаем записки



СО ВРЕМЕНЕМ ЗАДАЧКИ СТАНОВЯТСЯ СЛОЖНЕЕ. В этом нет ничего особенного, но интересно то, что в некоторых явно присутствуют лишние элементы: иногда все намного проще, чем кажется на первый взгляд



РАЗРАБОТЧИКИ ЗАМЕТНО УПРОСТИЛИ ИГРОКАМ ЖИЗНЬ, раскидав кабели прямо по полу

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Тексты на английском языке, а записи аудиодневников без субтитров. Даже при хорошем знании английского разобрать речь из-за эффекта помех бывает непросто.

на небольшой промежуток времени сразу после использования.

На этом и строится львиная доля головоломок – на жонглировании сферами и контейнерами, на включении одних устройств и отключении других. Часто помещения здесь очень компактны, а активных объектов мало, но The Turing Test не откажешь в изобретательности. Долго-долго ломаешь голову над очередной преградой, а потом внезапно наступает просветление, и все элементы головоломки складываются в изящную картинку.

И это прекрасно, ведь за то и любят подобные игры – за радость решения сложнейшей задачи и следующее за ней осознание, что ларчик-то, в общем, просто открывался. Единственный момент, не дающий покоя, – несоответствие сценария дизайну игрового мира. Исследовательская станция четко поделена на секции, и на десяток комнат-испытаний приходится ровно одна обязательная сюжетная локация, по которой разбросаны интересные предметы, записки и аудиодневники. Объяснение тому, что комплекс вдруг превратился в декорации для очередной Portal, тут есть, но не очень убедительное. К счастью, это, пожалуй, единственная претензия к сценарию.

АНАЛИЗИРУЙ ЭТО

История не так проста, как видится. Именно она подталкивает идти дальше, выбираться из очередной комнаты, чтобы в следующей Ава и ТОМ перекинулись еще парой фраз. The Turing Test затрагивает сразу несколько животрепещущих тем, сталкивает разум человека и питаемую электричеством логику машины, предлагает задуматься о природе свободной воли и эгоизма. А самое важное, что в середине игры становится понятно – в этой истории все не так просто.

Помимо семидесяти обязательных испытаний, тут есть семь особо сложных, по-настоящему уникальных. Разгадать их стоит не столько ради наград в виде комнат, содержащих дополнительные пояснения к сюжету, сколько ради дизайнерских решений и находок, которые отчего-то в основных локациях не используются.

The Turing Test – определенно не самая хитроумная последовательница Portal, но проводить за ней время приятно. Несколько раз игра потребует быстро-быстро двигаться. Впрочем, здесь, в отличие от какой-нибудь **Magnetic: Cage Closed**, это не раздражает. Обидно другое: фантазия разработчиков явно далека от истощения и их детище могло бы быть изобретательнее. В текущем виде на одну полку с **Portal** и **The Talos Principle** игру все же не поставить.

■■■

В The Turing Test берут за душу темы, поднимаемые разработчиками из **Bulkhead Interactive**, рассуждения о тесте Тьюринга, китайской комнате и о многом другом. Сюда бы добавить больше элементов приключения, чтобы союз повествования и дизайна стал чуть органичнее...

Зато в финале нам позволяют принять важное решение, но его последствия, правда, не показывают. Самое главное – ваш собственный ответ на вопрос: преодолима ли пропасть между человеком и машиной? ■

ПОРАДОВАЛО:
– прописанная история;
– умные головоломки;
– отличная озвучка.

ОГОРЧИЛО:
– судя по необязательным испытаниям, основные могли быть намного разнообразнее;
– рваный темп повествования;
– противоречия между историей и дизайном локаций.

ДОЖДАЛИСЬ?
Как головоломка The Turing Test не предлагает ничего нового. Но интригующая научно-фантастическая история частично искупает этот недостаток.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

FALLOUT 4: NUKA-WORLD

БАНДИТЫ, ПАРК И КАРУСЕЛИ

ЖАНР Экшен, ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК Bethesda Game Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ www.fallout4.com
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2300 2,8 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

АНДРЕЙ ЕГОРОВ

Когда в Пустоши больше не остается неисследованных мест, а мутанты и рейдеры уже почти не встречаются на пути, случается неожиданное – на волнах радиоприемника появляется новая станция. Веселый энергичный голос приглашает в увлекательное путешествие по парку развлечений «Ядер-Мир», убеждая, что там интересно и весело. Узнав про такое дело, мы быстро пакуем вещи, берем верную псинку и отправляемся на поиски новых приключений.

В конце августа на PC, PS4 и Xbox One появилось шестое по счету дополнение для **Fallout 4**, имя которому **Nuka-World**. Оно же, по заявлениям разработчиков, станет последним. Обладатели «сезонного пропуска» получили его бесплатно, ну а всем остальным придется раскошелиться, чтобы прогуляться по разрушенному парку и познакомиться с его обитателями.

НОВЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Прибыв к месту назначения, мы обнаруживаем на входе охрану. После боя спускаемся в подземку, где встречаем раненого по имени Храви. Новый знакомый тут же пускает скупую мужскую слезу, выкладывает нам историю о жене и дочке, якобы оставшихся в плену у банды больных на всю голову рейдеров, и просит помощи. Родных Храви держат в парке «Ядер-Мир», а нам как раз туда и надо. За помощь наш новый друг готов щедро заплатить.

Взяв у мужика пароль от терминала, герой запускает поезд и отправляется к месту назначения. В пути с ним связывается один из бандитов, по имени Гейдж. Он рассказывает про комнаты с ловушками и про интересное дело, ждущее нас после испытаний.

На самом деле все испытания закончатся сражением с самим Кольтером – боссом всех банд в парке. Он решил устроить показательно-развлекательное выступление с вашим и своим участием, предварительно нацепив на себя крутой электрический бронекостюм.

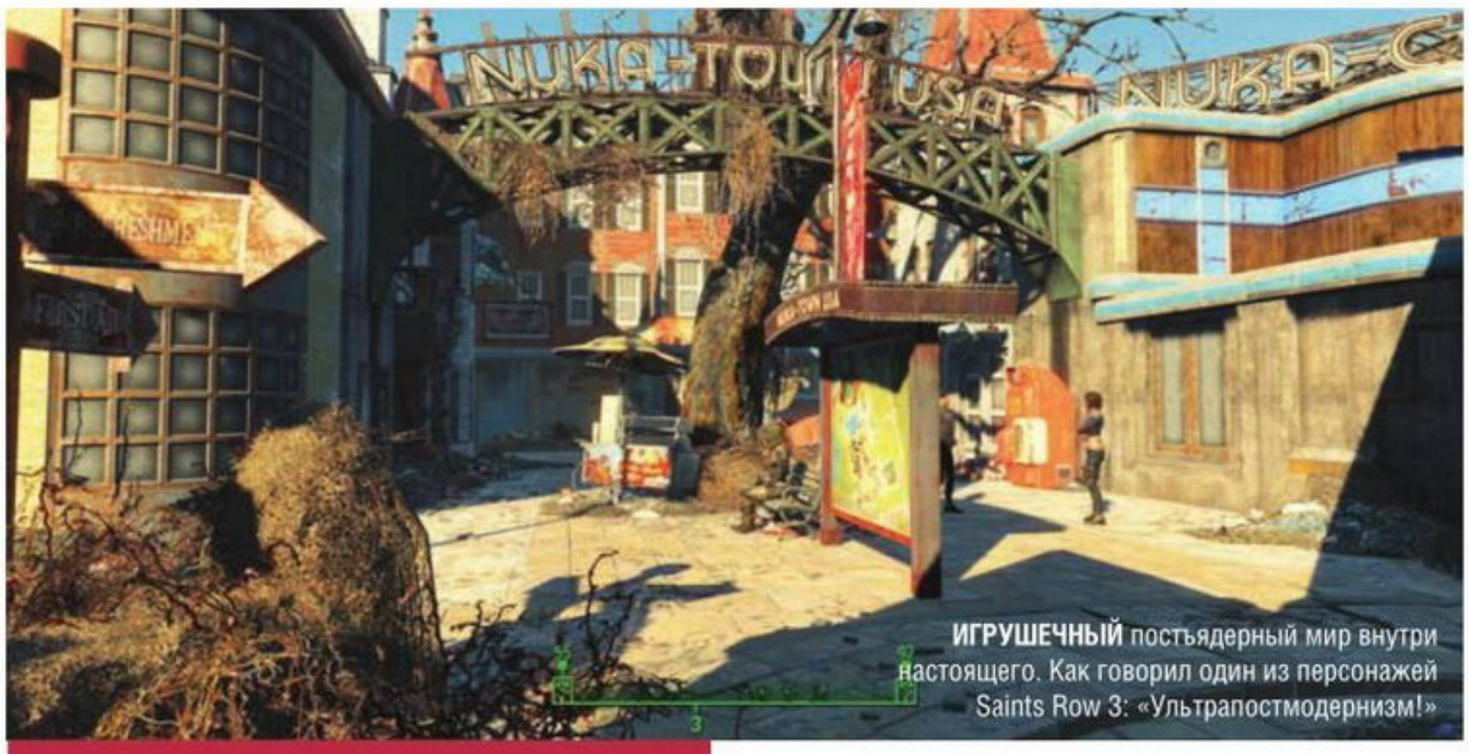
Как выясняется, весь парк поделили между собой три банды – «Адепты», «Операторы» и «Стая». У всех бандитов свои интересы и своя история, правда, частенько они любят делать друг другу подлости, из-за чего мир между бандами держится на честном слове. Масла в огонь подливал убитый нами Кольтер, накаливший ситуацию до предела.

Вступив в должность, нам нужно первым делом побрататься с лидерами банд, чтобы заработать их уважение. Как выясняется, у каждой группировки свои особенности: «Адепты» кровожадны и жестоки, «Операторы» алчны и помешаны на деньгах, а в «Стае» уважают настоящих лидеров.

После встреч с главарями мы отправляемся гулять по парку, разделенному на шесть секторов. Каждую локацию нужно исследовать, а после зачистки выбрать, какой банде мы хотим отдать территорию, повесив нужное знамя на флагштоке. Само собой, если одна банда после этого начнет относиться к вам хорошо, то две другие возненавидят.

Вообще, что касается взаимоотношений между поселенцами, то здесь герой может проявлять в диалогах мягкость, а может жестко отвечать на каждую реплику – как вы решите. Из-за этого бандиты будут отно-

НА ПОДХОДЕ К ЗОНЕ «ГАЛАКТИКА». Впереди нас ждут только роботы, и они не жалуют чужаков, даже если вы босс



ИГРУШЕЧНЫЙ постъядерный мир внутри настоящего. Как говорил один из персонажей Saints Row 3: «Ультрапостмодернизм!»

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Полный перевод текста: все диалоги, меню, документы, названия оружия, предметов и их описание. Все переведено грамотно, ошибок не замечено.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель в день релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около десяти часов, за которые мы успели спокойно обшарить весь парк и пройти все зоны.

ситься к нему с большим или меньшим уважением и доверием.

ПО ТЕМНЫМ ЗАКОУЛКАМ

Парк большой, атмосферный и классный. Если неспешно выполнять каждое задание и общаться со всеми персонажами, прохождение может растянуться часов на десять-пятнадцать. Зоны разнообразные, и каждая отличается своей атмосферой, стилем и неприятелями. Когда-то давно это был обширный парк аттракционов для детей, теперь же, через две сотни лет после ядерного апокалипсиса, у «Ядер-Мира» другие обитатели, причем соответствующие названиям зон в парке.

Так, в зоне «Сафари» мы найдем толпу мутировавших животных, в зоне «Галактика» нас ждет дюжина съехавших с катушек роботов, отстреливающих всех, кто к ним суется. Оказавшись же в «Сухом ущелье», мы почувствуем себя персонажем фильма о Диком Западе. Помимо территории и новых врагов, в вашем распоряжении окажутся и новые виды оружия – от водяного пистолета, который вы получите перед сражением с Кольтером, до двуручной автоматической винтовки, биты с шипами, пистолета, стреляющего кислотой, и даже аналога автомата Калашникова. Некоторое оружие можно получить, только выполнив определенное задание и поговорив «за жизнь» с каким-нибудь персонажем, другое – попросту купить.

Пройдя все локации и открыв парк полностью, вы можете увеличить влияние рейдеров во всей игре, фактически противопоставив их Содружеству. Делать это или нет – решать вам, хотя дополнение в большей степени ориентировано на злых персонажей. Или на тех, кто хочет загладить перед рейдерами свою вину.

■■■

В Nuka-World есть обширная новая территория, своя атмосфера, а также много новых заданий и контента. Конечно, жаль, что это последнее дополнение для игры, но финальный аккорд у разработчиков получился звонким. ■

ПОРАДОВАЛО:
– обширная территория, доступная для исследования;
– харизматичные персонажи;
– новые враги и оружие;
– мир Fallout 4 стал еще больше!

ОГОРЧИЛО:
– заставляют играть за рейдеров;
– однотипные задания;
– низкая сложность.

ДОЖДАЛИСЬ?
Неожиданное дополнение, поклонники серии оценят. Новые приключения, новые знакомые и новые локации. Отменный повод вернуться в Пустошь. В последний раз.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

SPACE RANGERS: QUEST

ЖИЗНЬ ВЕЛИКИХ РЕЙНДЖЕРОВ ЗАКОНЧИЛАСЬ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ЖАНР Приключения, текстовый квест
ИЗДАТЕЛЬ 1С Company
РАЗРАБОТЧИК CHK-Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, iOS, Android
НЕОБХОДИМО Intel Pentium 4 2,5 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео

Перефразируя слова одного политика: нет сердца у того, кому не жаль **«Космических рейнджеров»**, и нет мозга у того, кто жаждет их возрождения. Однажды этот опыт удался, но с тех пор утекло много воды, поменялись взгляды на монетизацию, геймдизайн и вообще все. Но как-то так получилось, что **Space Rangers: Quest** собирали из того, что осталось от старых игр, потому что ничегошеньки своего там нет.

НЕ ВЫЛАВИРОВАЛИ

Space Rangers: Quest не рассказывает новую историю, а лишь подмазывается к старой. Оказалось, что у доминаторов не три мозговых центра, а четыре (уж умножали бы сразу, как дедушка Толкин, с одного кольца до двадцати). И в четвертый проникать нужно не иначе как через виртуальную симуляцию, где уже сгинули без следа пятеро добровольцев. Делать нечего, лезем в матрицу.

Собственно, матрицей и объясняется все, что вы увидите в Space Rangers: Quest. Вот родная галактика, где никаких доминаторов еще не знают, а от клисан избавились давным-давно. Освобождать системы никто не зовет – как, впрочем, и участвовать в военных операциях, сопровождать одних торгашей, грабить других торгашей, нанимать напарников и сбивать астероиды, угрожающие продырявить новенький корпус. Да и корпус не купить – блестящий, с кучей ячеек под модули и оружие, такой дорогущий и желанный.

Игра лишена всех простых и сложных радостей, что давали прежние «Космические рейнджеры». Это я для тех, кто облизнулся на анонс и побежал в Steam, Google Play или App Store. Нет, это не новые «Рейнджеры». Это обрубок, чья единственная ценность – возможность запустить его на мобильных платформах.

ЗДЕСЬ МОГЛИ БЫТЬ ВАШИ МИКРОТРАНЗАКЦИИ

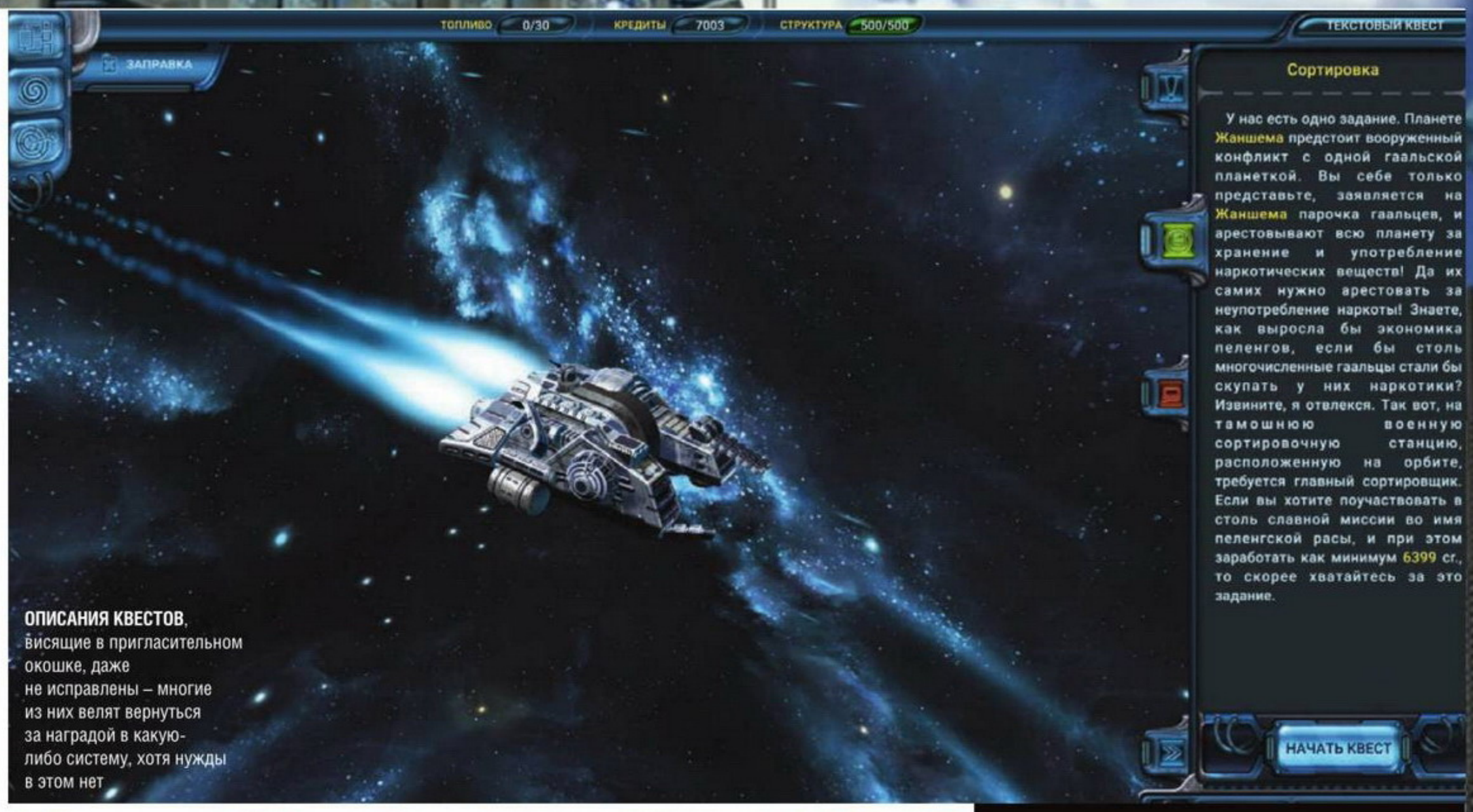
Вся многогранная космическая суматоха, которой славились те самые «Рейнджеры», сведена к условно нелинейному поиску потерянной нити сюжета. Иными словами, вас заставят искать предыдущих засланцев (кому вообще сдались эти неудачники?) – и отнюдь не с помощью расследований или работы на плохих ребят за нужную информацию. Просто прилетаете в систему, жмете кнопку «Сканировать», видите, что никаких посланников тут нет. Вдобавок кнопка «Сканировать» нажимается только за кучу кредитов, которая растет раз за разом.

Вся «космическая» часть Space Rangers: Quest служит одному – решительно раздевать игрока до последних штанов. Топливо для перелетов тоже стоит денег. Карты секторов – больших денег. Ремонт корабля – безумных денег. Улучшение корабля и стимуляторы – фантастических денег.

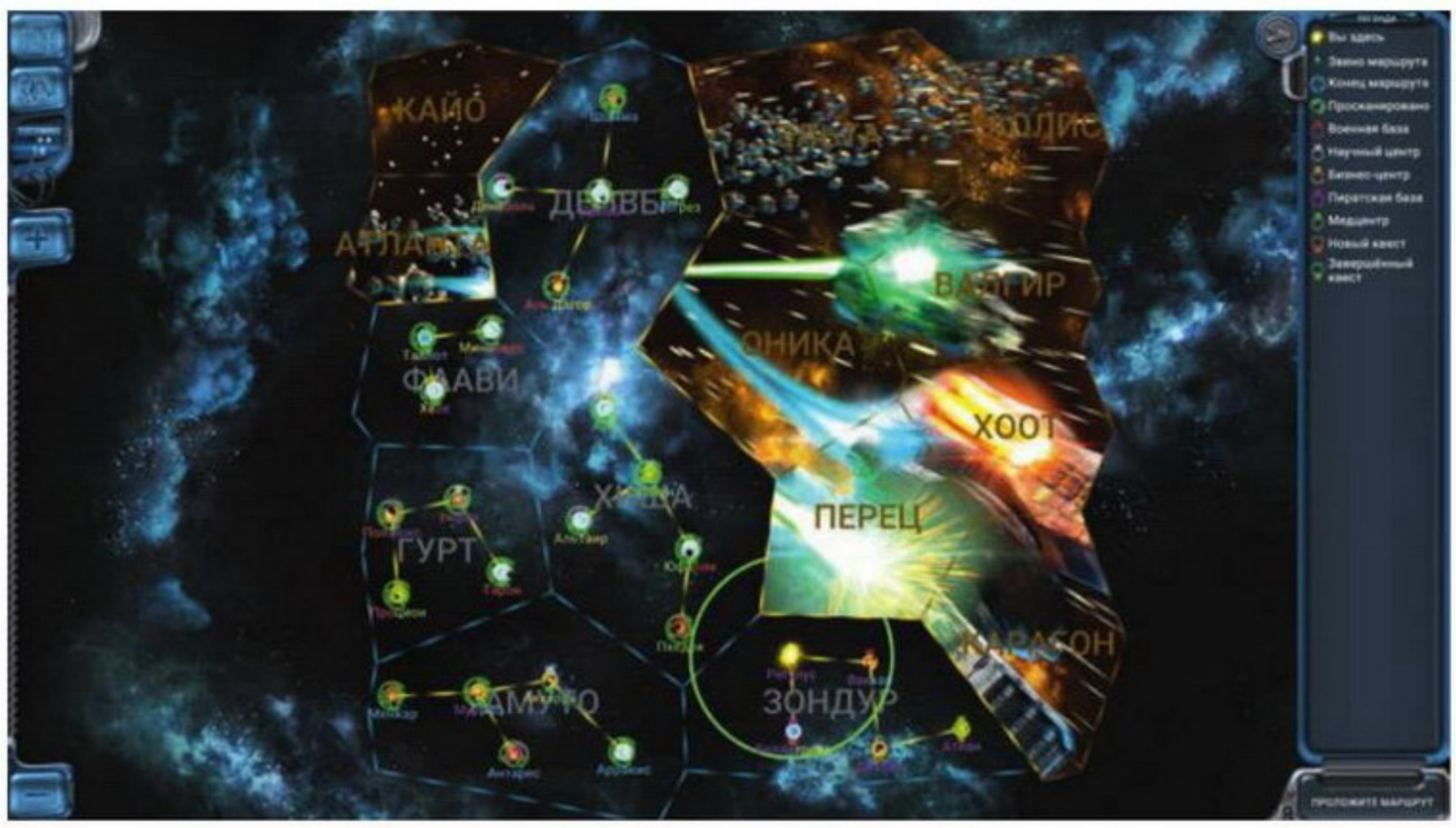
По правде говоря, и в оригинале космические битвы не отличались изобретательностью, но были по-аркадному веселыми и опасными. В Space Rangers: Quest все бои проходят в текстовом режиме: выбираете, какой маневр совершить, куда стрелять, и пытаетесь угадать ответ оппонента. Лезть в эту угадайку без солидного перевеса по толщине брони нет ни малейшего смысла, а в иных случаях проще откупиться, чем кормить потом все автосервисы галактики.

ЕСЛИ НЕ ХВАТАЕТ ЗНАКОВ

Чтобы продолжать поиски пятерых балбесов, волей-неволей придется выполнять планетарные квесты. Так вышло, что



ОПИСАНИЯ КВЕСТОВ, висящие в пригласительном окошке, даже не исправлены – многие из них велят вернуться за наградой в какую-либо систему, хотя нужды в этом нет



КАРТА ГАЛАКТИКИ ОБЕЩАЕТ МНОГОЕ, но, в сущности, каждая система лишь окно с пустым космическим задником и одной-двумя станциями

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игру предоставил издатель.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: 12 часов бесплодных поисков, драк с грязными пиратами и огромных простыней текста.

это единственное, ради чего стоит играть в Space Rangers: Quest.

В том числе и потому, что сюда перенесли все текстовые приключения из первых двух частей. Обычно в таком предложении пишут «заботливо перенесли», но у нас другой случай: их перенесли «без малейших изменений».

Нет, я не ждал, что в CHK-Games продумают новые сюжетные линии, мини-игры или загадочные преступления. А вот почему бы не прикрутить сохранение? Некоторые квесты, например про мафию, чертовски велики, в них множество заданий, и в каждом нетрудно или потерпеть крах, или вообще сыграть в ящик.

Разве трудно включить автосохранение, исправно работающее в остальных игровых ситуациях? Раз уж основная целевая аудитория игры – пользователи мобильных устройств, зачем изнурять их многократными перезапусками?

Что касается небольшого массива квестов, связанных с новым сюжетом, то по качеству они отстают от оригинала на три-четыре года школы и пару курсов литературного университета. Не сказать чтобы те квесты отличались высоким штилем и безупречным вкусом – нет, глупости и натянутые шутки были и прежде, но не в таком количестве. И сам стиль, пусть аляповатый, наивный и по-юношески вызывающий, тоже растворился.

■■■

Железный довод защиты – Space Rangers: Quest не обещала ничего, кроме переноса старых квестов на ваши планшеты. В общем, так оно и есть. Но вот на PC, к примеру, в игре совсем мало смысла: за те же деньги продается издание **War Apart**, куда вложена вторая часть вкупе с аддоном 2013 года выпуска. И квесты запускаются прямо из главного меню. ■

ПОРАДОВАЛО:
– знакомые текстовые квесты;
– доступ на планшетах.

ОГОРЧИЛО:
– вся оболочка новой игры не дотягивает до оригинальной механики;
– современные тексты – жуткого качества;
– вторая часть с аддоном в Steam стоит столько же.

ДОЖДАЛИСЬ?
Тень «Космических рейнджеров», посетившая мобильные платформы и почему-то Steam. Благодаря Space Rangers: Quest даже самый новичок в жанре поймет, что слава той игры строилась не только на текстовых приключениях.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Средне»

ВЕРДИКТ

ЖАНР Интерактивная инсталляция
ИЗДАТЕЛЬ 505 Games
РАЗРАБОТЧИК Giant Squid
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ www.abzugame.com
НЕОБХОДИМО Dual-Core 3 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

ABZÛ

СЕАНС ШУМЕРСКОЙ АКВАМЕДИТАЦИИ

ЯН ТРИФОНОВ

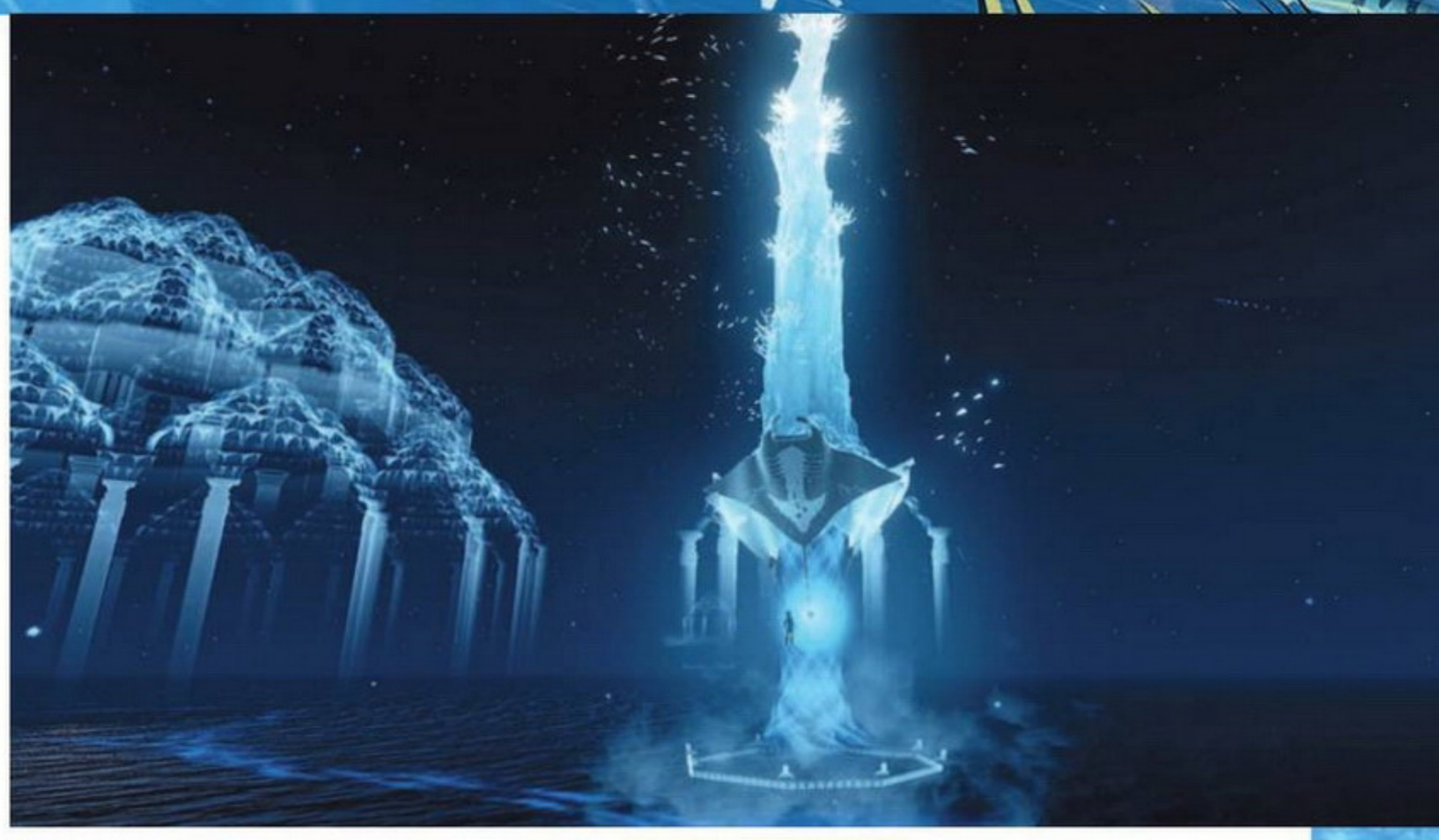
«Лучший способ наблюдать за рыбой – это стать рыбой», – сказал однажды Жак-Ив Кусто. Именно этими словами можно описать суть **ABZÛ** – не столько игры, сколько интерактивного путешествия в морские глубины.

Мэтт Нава, опытный дайвер и бывший арт-директор **thatgamecompany**, не хотел создавать правдоподобный симулятор ныряльщика, с декомпрессионной болезнью и возней с оборудованием. Нет, руководитель калифорнийской **Giant Squid** стремился передать эмоциональное состояние, спектр чувств человека, оказавшегося в мире, где царят не люди, а природа... и безмолвие.

НЕ НУЖНО СЛОВ

Отправившаяся в глубоководную одиссею безымянная ныряльщица, подобно рыбе, не проронит ни слова. Да слова здесь и не нужны. В сюжете нет ни конфликта, ни персонажей, ни постановочных сцен. ABZÛ – своего рода симулятор аквамедитации, поэтому события зачастую заменяются эмоциями в соответствии с концепцией Мэтта Нава. Его игра ловко жонглирует чувствами игрока, рассказывая историю с помощью музыки и невербалики.

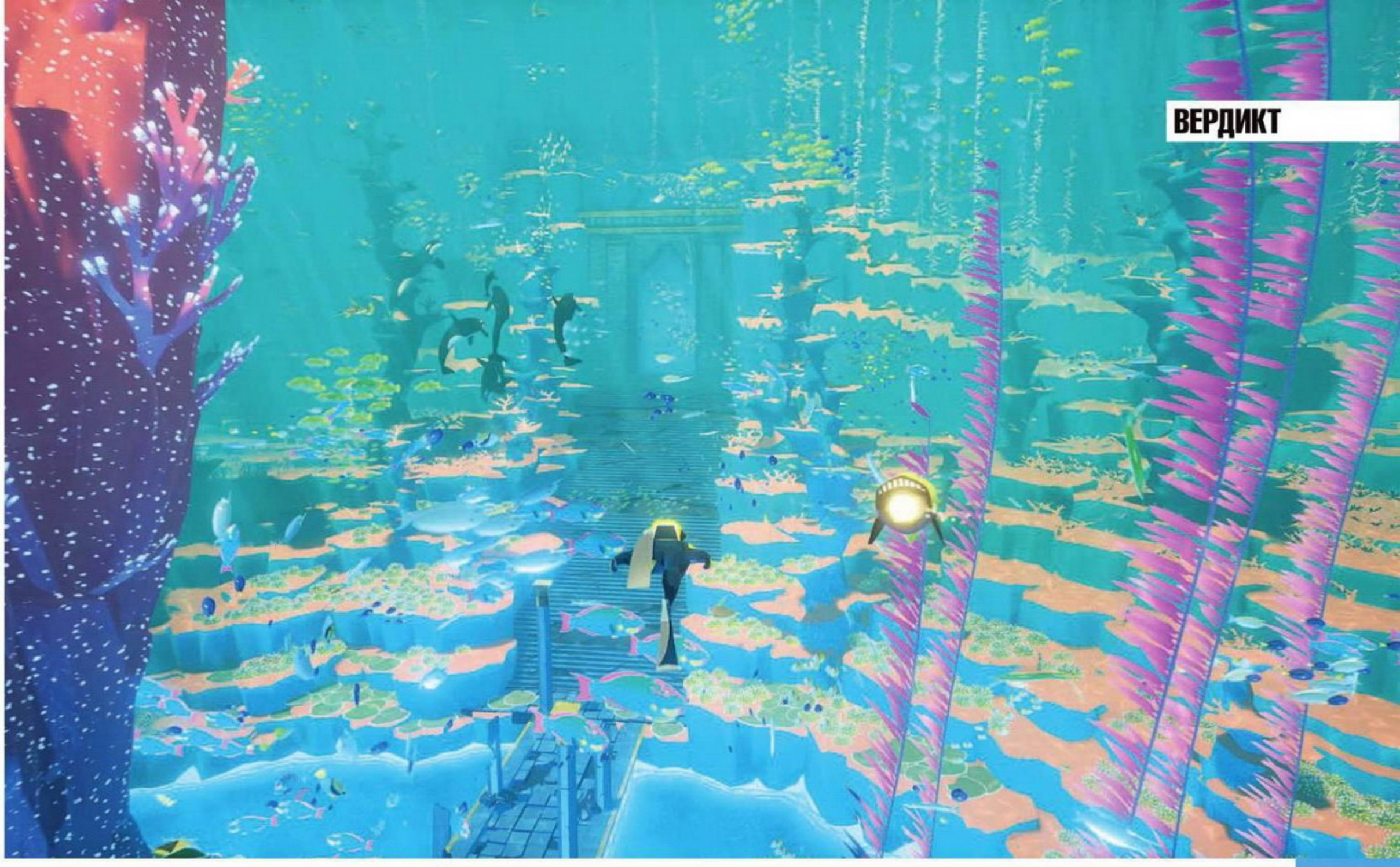
Такой подход использовала **Blizzard** в недавней короткометражке «Последний Бастион». Там «бессловесный» сюжет гармонично чередовал комедию с драмой, а драму с триллером. ABZÛ устроена аналогично. Всего за пару часов она низвергает игрока в пучину отчаяния, возносит на вершину эстетического восторга и вновь окунает в бездну тоски от осознания своей ничтожности в безграничной водной пучине. Словно поплавок в руках Джереми Уэйда, игрок направляется в нужное течение благодаря Остину Уинтори – автору музыки **The Banner Saga**, **Journey** и **Assassin's Creed: Syndicate**. Его стараниями ABZÛ воспринимается как аудиовизуальная инсталляция в морском музее Барселоны, а не «подводная Journey».



ПРИЗРАЧНЫЕ КОЛОННЫ, плавание в воздухе, летающая живность – так выглядит мир духов

В ТЕНИ ОТЦА

Впрочем, сравнение с одной из лучших медитативных игр небезосновательно. В ABZÛ мы исследуем окрестности под

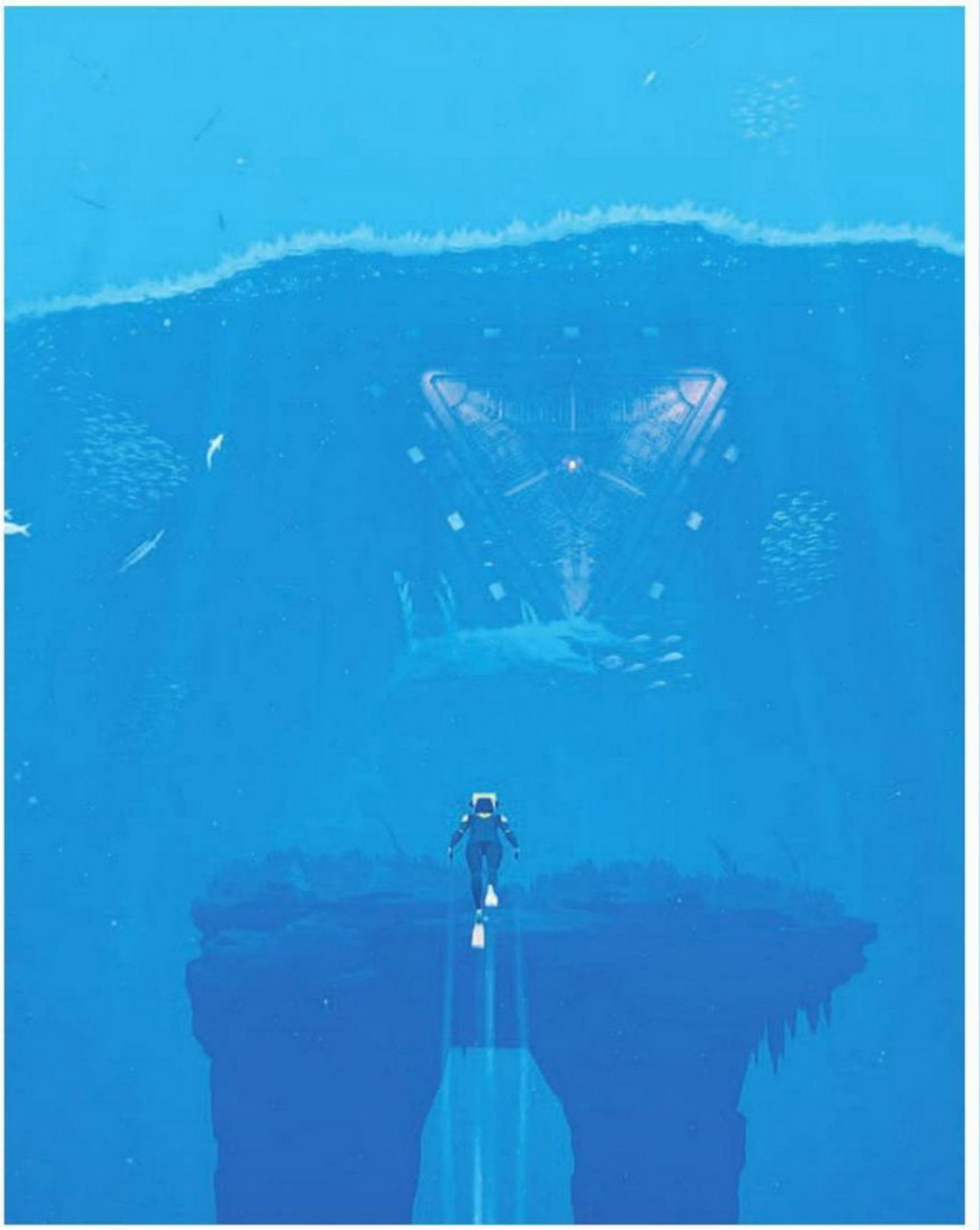


КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: финальная версия, игра куплена автором.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: два часа.

аккомпанемент музыки Уинтори, изучаем фреску за фреской для осознания происходящего и освобождаем из ловушек всевозможных существ. Геймплейные механики Journey просто адаптированы для путешествия по подводным просторам и полетов на морских тварях вместо воздушных. Однако ABZÛ не во всем копирует первопроходца в жанре «игра-эмоция». Морской черт кроется в деталях.

У ABZÛ не только музыкальная ритмика совершенно иная, но и геймплейный ритм. Молчаливая ныряльщица не погибнет ни от недостатка кислорода, ни в зубах акулы, так как художественная часть преобладает над игровой. ABZÛ не пытается создавать напряженные моменты вроде стремительного улепетывания от летающих змеев. Терзающие вестибулярный аппарат заплывы в подводном течении – апофеоз стрессовых ситуаций.

Управление по своей элементарности соответствует заданному темпу и концепции. Наша героиня неспешно рассекает водную толщу, чтобы зритель спокойно наслаждался видами величественного морского царства, чьим обитателям нет дела до непонятного существа в черном гидрокостюме. В те моменты, когда размеренность



ОДНА ИЗ ИДЕЙ, заложенных студией, – противостояние технологий и природы

СТАТИЧНАЯ КАРТИНКА не способна передать ту магию, что Giant Squid вдохнула в игру

В ЭТИХ МЕХАНИЗМАХ видится инопланетное происхождение, но выяснить это наверняка нам не дадут. ABZÛ отвечает лишь на малую долю вопросов

начинает утомлять, можно ускориться, нажав на специальную кнопку. Та же кнопка пригодится, если вдруг захочется, подобно дельфину Флипперу, совершить сальто в воздухе, выпрыгнув из воды. Простенько, но увлекательно.

Глава Giant Squid желал, чтобы краеугольным камнем игры стало отстраненное созерцание подводного мира, и добился своего. Ныряльщица служит своеобразным гидом в конкретную нетрактуемую идею, а не оболочкой для проекции «я» игрока, поэтому интерактив весьма скуп. Мы собираем ракушки, открываем порталы для освобождения рыб, решаем простенькие головоломки, открываем двери с помощью робота-помощника и подражаем китам. Те используют ультразвук для общения, игрок же с его помощью приманивает обитателей морского царства. Именно в такие моменты понимаешь, в чем ABZÛ уникальна.

ПАЛОМНИЧЕСТВО К АБЗУ

А уникальна она в симуляции водной жизни, достовернее и цельнее которой игровая индустрия пока не создавала. Групперы охотятся на мелочь, а та ускользает в кораллы, усеянные анемонами. Краб ползет куда-то по неотложным крабьим делам и клешней щелкать хотел на внушающую трепет гигантскую черепаху. Разноцветные водоросли мерно покачиваются, пока над ними проплывают древние эласмозавры.

Мэтт Нава неспроста сделал руины, которые мы изучаем в ходе путешествия, столь похожими на шумерские. Обитатели Месопотамии верили, что в земных недрах сокрыт океан Апсу, или Абзу, обтекающий весь мир, а потому питающий все реки и моря планеты.

Для Нава это предание стало идеальным фундаментом для создания картины, отражающей его собственное восприятие океана. Отсюда и псевдошумерские фрески, и пренебрежение биологическими временными периодами, и освобождение существ посредством контакта с некой духовной силой.

Однако равнять ABZÛ с Journey в этом ключе все же неправильно. Да, обе игры основаны на определенных концепциях, но способ их донесения и заложенная авторами конечная цель радикально отличаются.

В thatgamecompany не навязывали мысли, а лишь создавали условия для их возникновения. Journey доносила, а не показывала. ABZÛ же, наоборот, визуализировала определенные чувства, и в этом, вероятно, и заключалась цель Мэтта Нава – поделиться, а не донести.

Казалось бы, мелочи, но в деле закладывания смысла они определяют многое.

■■■

ABZÛ имеет немало общего с морской медузой. Обе неспешны и умопомрачительно прекрасны, а цель их существования –

НЕСМОТРЯ НА грозный вид, акула оказалась миролюбива и дала покататься на себе. С реальным хищником такой фокус повторить не выйдет – сожрет и не подавится

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Текст на русском языке.

просто быть в этом мире. Мэтт Нава, в отличие от Шона Мюррея с его **No Man's Sky**, не пытался выдать ABZÛ за нечто большее, чем то, что она есть. Никаких революций и псевдорелигиозного трепета. Никакого маломальского сюжета, хитрых механик и погони за модой. Только мысль «жизнь прекрасна во всех ее проявлениях» и гармоничное трио из музыки Уинтори, реалистичного подводного мира и его сумасшедших красот.

ABZÛ – не игра в привычном смысле, а минимально интерактивная инсталляция. Расстраивает в ней только одно: Мэтт Нава, чтобы передать свою любовь к океану, скопировал игровой процесс Journey, чем сделал ABZÛ вторичной с точки зрения геймплея.

Впрочем, все это мирская суета. Расслабьтесь, очистите разум и плывите по течению навстречу прекрасному. ■

ПОРАДОВАЛО:
– лучшая симуляция водной жизни;
– музыка Остина Уинтори;
– великолепная цветовая гамма.

ОГОРЧИЛО:
– геймплейный плагиат Journey;
– нереализованный сюжетный потенциал шумерской культуры;
– короткая.

ДОЖДАЛИСЬ?
Вторичный с точки зрения геймплея, но концептуально уникальный симулятор дайверских эмоций. Подать мне акваланг!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

АВТОМАТНАЯ ОЧЕРЕДЬ

ИСТОРИЯ АРКАДНЫХ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

ЯРОСЛАВ ГАФНЕР

В игровых СМИ часто пишут о пресловутом феномене «четвертой стены» – стоит проекту отличиться на этом фронте, как моментально накатывает волна оваций. Инертные западные игроки, привыкшие сидеть дома под виртуальным колпаком родной консоли или PC, напрочь забыли, что в мире есть аркадные автоматы, еще тридцать лет назад разнесшие в пыль эту самую «четвертую стену». В сегодняшней статье мы пройдемся по знаменательным датам в истории аркад и разберемся, как они двигали индустрию вперед, что у них общего с приставками и компьютерами и прижились ли автоматы в России.

1972: PONG – «ДЕДУШКА» АРКАД

Если вкратце, то аркада состоит из яркого корпуса («кабинета»), крупного экрана и панели ввода со стиками и кнопками. Внутри тоже ничего необычного. Для примера возьмем Sega Nu, актуальную платформу японского гиганта: она пашет на Core i3-3220 (2 ядра, 3,3 ГГц) и GeForce GTX 650 Ti (1 ГБ), располагает 4 ГБ оперативки и связкой из SSD на 64 ГБ и HDD на 500 ГБ. Естественно, предусмотрен разъем Gigabit Ethernet для сетевого мультиплеера и получения обновлений, а также пара DVI. Работает машина, как ни странно, под Windows 8. Словом, этакий средний PC, ничего сверхъестественного...

А начиналось все и вовсе скромно. В автоматах первой половины 1970-х использовались схемы ТТЛ (транзисторно-транзисторная логика), требовавшие переделки для внесения минимальных изменений в игру.

Толчок индустрии дал **Pong** от **Atari** и его бесчисленные копии от **Taito**, **Williams** и других компаний. Настольный теннис на двух игроков безумно понравился аудитории, и аркада приносила владельцам залов 200 долларов еженедельно, то есть в четыре раза больше, чем другие хиты того времени.

Примечательно, что идею Нолана Бушнелла (глава Atari) по выпуску Pong не поддержали ни крупные производители, ни дистрибьюторы, и он вложил в сборку первых автоматов последние деньги. Риск оказался оправданным – в последующие годы именно Atari задавала тон на аркадном рынке.

1975: WESTERN GUN – С ТТЛ НА INTEL

Игрой, популяризовавшей микропроцессоры, стала **Gun Fight** от **Taito** (**Western Gun** в США). Оригинал базировался на дискретной логике, в нутро же американского автомата вживили Intel 8080. Плюсы – похорошевшая графика и гладкая анимация. Минус – **Midway Games**, дистрибьютору игры в США, пришлось выкинуть кучу денег на чипы RAM-памяти. Впоследствии Томохиро Нисикадо, автор Gun Fight, последовал при-

НА ВОЛНЕ бешеного успеха Dragon's Lair авторы взялись за сиквел, но тот застрял в производственном аду на восемь лет. Конкуренции с файтингами начала 1990-х игра предсказуемо не выдержала

меру заокеанских коллег при создании суперхита **Space Invaders** (1978).

Ну а последние крупные ТТЛ-игры – это **Death Race** и **Breakout**. Обе вышли в 1976-м.

Space Invaders открыла «золотой век» аркад, продлившийся до 1986 года. В этот период в магазинах, кафе, кинотеатрах, супермаркетах и залах для боулинга толпы людей собирались вокруг **Pac-Man**, **Tempest**, **Donkey Kong**, **Pole Position**, **Gauntlet**, **Space Harrier** и **Out Run**. В 1978-м индустрия аркадных автоматов принесла бизнесменам 472 миллиона долларов, а максимум был достигнут в 1982 году – 4862 миллиарда долларов. Во многом этому способствовало оперативное внедрение новых технологий.

1977–1983: SPACE WARS, GALAXIAN И DRAGON'S LAIR – ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ГРАФИКОЙ

Конец 1970-х в мире аркад ознаменовался сразу двумя прорывами – приходом векторной и полноцветной графики. Ранние-то автоматы радовали лишь черно-белой картинкой низкого разрешения, а если требовался выделяющийся фон, производители обходились цветным пластиком. Шаблон сломали **Space Wars** (1977), предложившая векторную графику, и **Galaxian** (1979) со своей палитрой RGB.

Отдельного упоминания заслуживает **Dragon's Lair** (1983) от **Cinematronics**. В этом автомате использовался лазерный диск, на который создатели втиснули 27-минутный мультфильм весом в 2 ГБ, причем без сжатия. В итоге яркая картинка затмила примитивный геймплей, а создатели меньше чем за полгода заработали свыше 50 миллионов долларов.

Тем не менее дорогостоящая технология не прижилась – во-первых, из-за быстрого износа проигрывателей, а во-вторых, из-за того, что аркадная индустрия ухнула в пропасть вслед за консольным рынком. Уже в 1984-м прибыль сократилась до двух с половиной миллиардов долларов. Требовались свежие и необычные идеи.

1985: HANG-ON И GAUNTLET – БУТАФОРИЯ И КООПЕРАТИВ

Реалистичность – вот главное отличие аркад от домашних платформ. В середине 1980-х публика, которую до этого потчевали такими простенькими развлечениями, как Pac-Man и Space Invaders, вновь толпами повалила в аркадные залы, ведь там стояли аттракционы вроде **Hang-On** (1985). Вместо привычного контроллера в этом автомате – бутафорский мотоцикл, который разрешено наклонять влево-вправо и где можно использовать рукоятки на руле по прямому назначению. Впоследствии Ю Судзуки и блистательная

В ПРОИЗВОДСТВЕ автоматы с Pong обходились по двести восемьдесят долларов каждый (первая партия насчитывала 11 машин). Продавали их за девятьсот

ИННОВАЦИИ

На автоматах частенько дебютировали нестандартные для сферы решения – надо же было как-то игроков заманивать в залы. Скажем, симулятор дельтаплана **Hangpilot** от Konami за семь лет до Nintendo DS продемонстрировал концепцию двойного экрана. На основном, верхнем, отражались небесные просторы, а на нижнем – тень пилота, стелющаяся по земле.

В 2000-м Konami выпустила виртуальный тир **Police 24/7**, его главная фишка заключалась в том, что полицейский на экране копировал движения игрока. Автомат обрамляла металлическая рама с инфракрасными датчиками, отслеживавшими положение тела. Подобную технологию Konami реализовала в танцевальном хите **Para Para Paradise** (2000) и файтинге от первого лица **Mocap Boxing** (2001). Заметьте, задолго до **Sony** с ее **EyeToy**.

Если же вам посчастливится опробовать **Gundam: Senjou no Kizuna** (2006), то на VR-шлемы вы наверняка станете смотреть как на детские игрушки. Только представьте: двухметровая капсула, внутри панорамный экран, кресло качается от шагов громадных роботов... К тому же автомат подключен к интернету и рассчитан на битвы 8x8, а для общения с напарниками предусмотрены микрофоны.

АРКАДНЫЙ АВТОМАТ
с Hang-On есть в Shenmue. А одно из DLC к Sonic & All-Stars Racing Transformed содержит Рё Хадзуки, главного героя Shenmue, на узнаваемом красном мотоцикле

SEGA: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД
В 1990–2000-е Sega тратила бешеные деньги на открытие новых аркад в Англии. Заведения под вывесками Sega World и Sega Park появлялись в разных точках страны, чтобы закрыться через пару-тройку лет. В самый масштабный проект – центр Sega World на площади Пикадилли в Лондоне – компания влила в 1996–2001 гг. семьдесят миллионов долларов (бюджет **Shenmue 1** и **2**). Однако прогорел и он.

В США дела у Sega складывались чуть лучше. Вместе с **Universal Studios** и **DreamWorks** она открыла сеть аркад GameWorks. В 2005 году та обанкротилась, после чего японцы выкупили доли партнеров. Ну а в 2011-м сдалась даже Sega, продавшая бизнес новому инвестору. Что до Европы, то единственная ячейка GameWorks недолго проработала в Вене (2001–2003).

команда **Sega AM2** развили эту концепцию в аркаде **G-LOC: Air Battle** (1990), оформленной под футуристический истребитель.

С конца 1970-х до начала 1990-х интересными аркадами радовали не только японцы, но и американцы (у Европы своя история, но об этом позже). За пределы баров, супермаркетов и автозаправок им помог выбраться скачок к многоцветной графике и интерактивные «киноигры» в духе Dragon's Lair (1983). Ну а чтобы вытянуть из игроков побольше денег, разработчики стали повышать сложность и делать проекты с кооперативом. Автомат Gauntlet (1985), например, был рассчитан на четырех игроков и в итоге «пожирал» по 900 долларов в неделю.

1990-е: 3D-БУМ

После «золотого века» очередной пик популярности аркад пришелся на середину 1990-х – во всем виновата 3D-революция. Пока консоли кряхтели над 2D-графикой, Sega AM2 выпустила полностью трехмерные **Virtua Racing** (1992) и **Virtua Fighter** (1993). И пусть в первой полигоны просто заливались однотонной краской, а во второй модели бойцов страдали от ужасной детализации, это был громадный рывок вперед.

Назло конкуренту Namco разродилась файтингом **Tekken** (1994) и рельсовым шутером **Time Crisis** (1995), но самую технологически совершенную игру 1990-х сделала опять же Sega AM2 – речь о **Virtua Fighter 3** (1996)

с реалистичной мимикой motion capture, великолепной анимацией (даже пальцев) и дотошной проработкой окружения. Впоследствии почин VF 3 поддержал Тосихоро Нагоси, создатель сериала **Yakuza**, своим сумасшедшим beat 'em up SpikeOut (1998). Игра, увы, так и осталась аркадным эксклюзивом.

Запад тоже не отставал. Местные игроки распробовали полигональную 3D-графику еще в 1984-м (**I, Robot**). А оцифрованный видеоряд и звук им подали на стол вместе с **Narc** (1988) и **Pit-Fighter** (1990). Заметим, задолго до Mortal Kombat! Впрочем, все попытки Midway спасти аркадный рынок в США в итоге обернулись провалом. На стыке веков отсюда «уплыли» Taito и Data East, а сама Midway прикрыла аркадное подразделение в 2000 году.

1999: DERBY OWNERS CLUB И КАРТЫ ПАМЯТИ

Карты сохранения для аркад напоминают те, что работали с консолями пятого-шестого поколений. Первой популярной машиной с поддержкой этих штуковин была **Derby Owners Club** – игра про скачки.

С начала двухтысячных в автоматы стали встраивать кардридеры, а чтобы народ активнее покупал карточки (стоили они в среднем в пять раз дороже, чем жетон, – 500 иен), шли на разные хитрости. Например, аркадная и GameCube-версии **F-Zero AX** (на приставке – **F-Zero GX**) допускали перенос машин и трасс между собой.

Правда, за забавой тянулись два серьезных минуса – ограниченный лимит использования и то, что для каждого автомата приходилось покупать отдельную карту. А в Virtua Fighter на карточку влезал только один персонаж, без возможности смены в дальнейшем. С другой стороны, как еще нормально поиграть в файтинг без сохранения всевозможных бонусов (костюмы, прически...), статистики побед и унижений – или в какую-нибудь **Battle Gear 4** (2005), предполагающую тюнинг авто?

Тем не менее аркадная индустрия, вынужденная в двухтысячные приспосабливаться и выживать, нашла решение и для этой проблемы: в 2006-м Konami выпустила смарт-карты e-AMUSEMENT PASS, подходящие

ПОСЛЕ РЕЛИЗА
третьей части Virtua Fighter стал в Японии практически религией

TEKKEN 7
пока доступна только на автоматах, как и ряд других файтингов – Dissidia Final Fantasy, Pokken Tournament и Guilty Gear Xrd -Revelator-. А вот Street Fighter V и The King of Fighters XIV в этот раз аркады проигнорировали

У СООТЕЧЕСТВЕННИКОВ
современные аркады ассоциируются, как правило, с танцевальными автоматами Dance Dance Revolution

MONTHLY ARCADIA
(издательство Enterbrain) – единственный журнал, освещавший аркадную индустрию в Японии последние полтора десятка лет

для всех автоматов компании. Ее примеру последовали и другие игроки рынка.

На Западе карточки распространения не получили. Обычно операторы сразу убирают кардридер с автомата. Есть и исключения – **Global VR**, одна из ведущих аркадных компаний США, внедрила общую сейв-карту для **Madden NFL Football** (2004), **NFS Underground** (2005) и **PGA Tour Golf Challenge Edition** (2005).

А **Raw Thrills** оснастила **The Fast and the Furious** (2004) цифровой клавиатурой – отъездился, придумал PIN-код и вернулся к игре через пару дней (подобную схему использовала **Wasteland Racers 2071** от **Triotech**). Одна загвоздка – сохранение привязывается к конкретному автомату, на другом придется начинать с нуля.

К слову, в России прижились лишь «сохранялки» в духе The Fast and the Furious. В 2007-м представитель «Волшебной игры» (фирма, много лет ввозящая автоматы в Россию) сообщал, что попытки продавать карточки делались, но результаты вышли плачевными: за год был реализован... десяток карточек для NFC Underground.

2001: VIRTUA FIGHTER 4 И ИНТЕРНЕТ

У **Virtua Fighter 5: Final Showdown** есть занятная особенность: при желании игровой профиль можно прицепить к своему твиттеру, и система будет постить то, где и с кем вы бьетесь. Мы об аркадной версии, если что. Предшественник самого техничного 3D-файтинга, **Virtua Fighter 4** (2001), стал первым японским автоматом с сетевым функционалом. Из привязанного к нему сервиса VF.net Sega в 2004-м выросла сеть онлайновой дистрибьюции аркадных игр ALL.Net, также открывшую доступ к мультиплееру и сохранению личных данных.

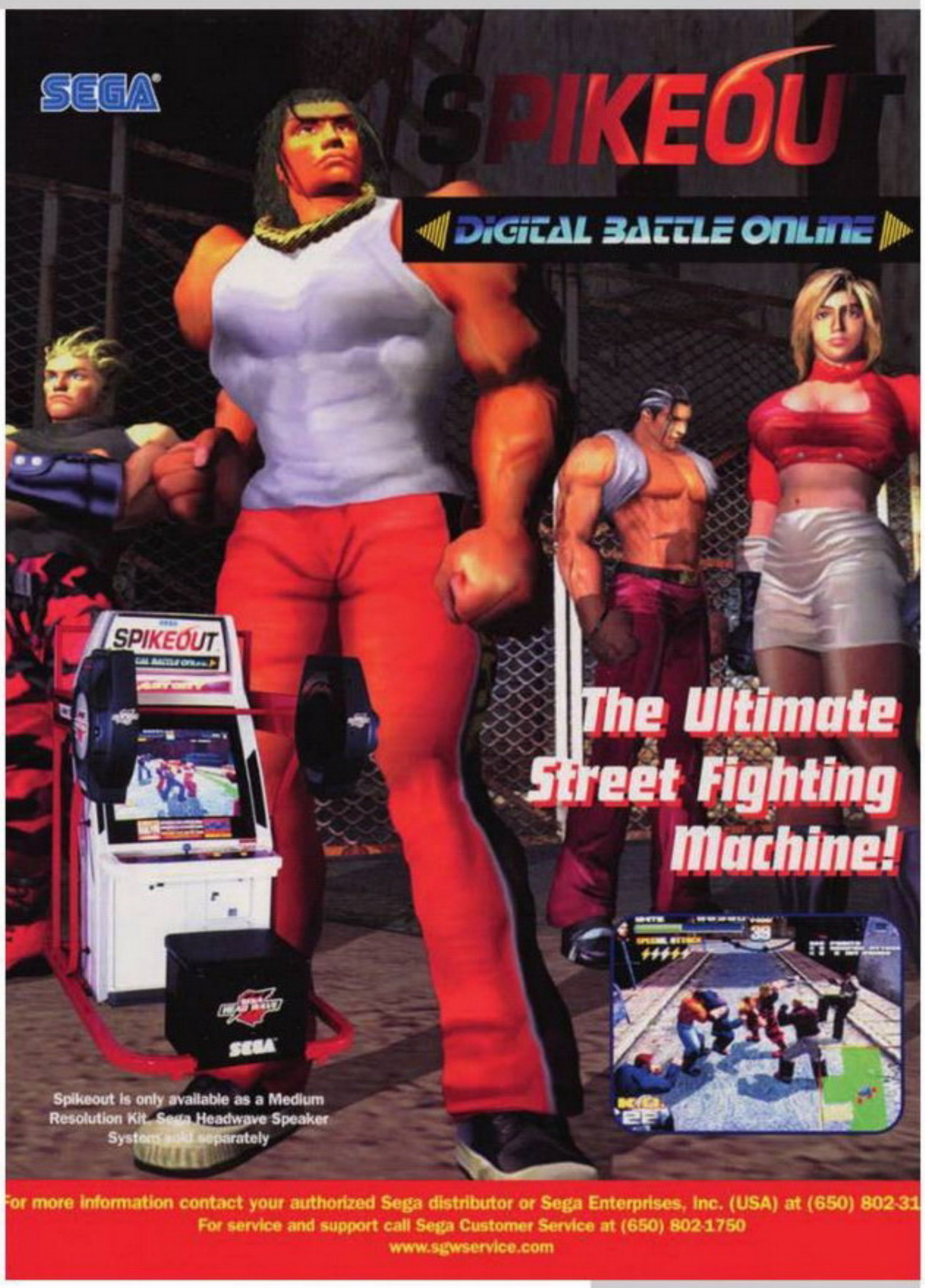
К 2010 году ALL.Net закрепилась не только в Японии, но и в Южной Корее, Китае, Сингапуре, на Тайване и в США. Нынешняя ее ревизия называется ALL.Net P-ras – через нее Sega рассылает владельцам аркад игры и обновления ПО. Конкуренты, само собой, не дремлют: похожий сервис Taito называется NESiCAxLive, а у Konami есть e-AMUSEMENT. Главная практическая польза от них в том, что операторам больше не нужно покупать отдельную плату для каждой игры и затем возиться с утилизацией.

2000-е: АТТРАКЦИОН ЖАНРОВ

Самые живучие аркадные жанры – скролл-шутеры, виртуальные тиры, всевозможные симуляторы с бутафорскими лошадками, лыжами, лодками или скейтами, гонки с вибрирующими кабинами, а также файтинги.

Бывают и мини-революции – **World Club Champion** Football (2002) ввела моду на коллекционные карточные игры, по которым в Японии ежегодно проходят тысячи турниров. А вот классические FPS японцам даром не нужны, хотя их адаптируют как могут – в **Half-Life 2: Survivor**

FAR CRY
имеет аркадную версию. Paradise Lost – незамысловатый рельсовый шутер (даже без возможности поменять оружие), выпущенный Global VR в 2007 году



(аркадная версия HL 2) управление повесили на джойстики и педали, но те, кто хоть немного знаком с мышкой и клавиатурой, машину боязливо обходят стороной.

В 1990-е самыми прибыльными были скролл-шутеры, но с бумом 3D пальма первенства перешла к файтингам. Они-то и возглавляли рейтинги аркад все последние годы, согласно статистике единственного японского профильного журнала Monthly Arcadia (закрыт в феврале 2015-го).

Что интересно, файтинг остается консервативным жанром только на приставках. На аркадах его скрестили с шутером (2 Spicy) и даже вытащили игрока, начинающего в правом углу экрана, из традиционно невыгодного положения: в сдвоенных автоматах **Tekken 7** система позволяет каждому сопернику стартовать слева.

По качеству графики автоматы перестали опережать домашние платформы еще в эпоху PS2, но и тогда случались исключения – взять хотя бы культовый **Virtua Cop 3** (2003), так и не перенесенный на Xbox. С этого времени аркадное «железо» стало планироваться с оглядкой на консоли и PC, в том числе чтобы упростить потенциальное портирование.

Скажем, Sega Chihiro по архитектуре сходна с Xbox, а Triforce, плод совместных усилий Sega и Namco, – с GameCube. Начиная с эпохи **Lindbergh** (2005) Sega строила свои аркады на PC-начинке, а с RingEdge (2009) перешла к операционкам Microsoft – чтобы упростить жизнь сторонним разработчикам.

Японские компании гораздо чаще экспериментируют с геймплеем, чем ставят в автомат мощное «железо». Едва ли не в последний раз это сделала Sega, выпустив в 2008 году платформу Europa-R с Pentium D 945 (2 ядра, 3,4 ГГц), GeForce 8800 и 8 ГБ оперативки. На ней, увы, вышла всего пара игр – **Sega Rally 3** и **Race Driver: GRID**.

Как и в 1970–1980-е, теперь люди идут в аркады не за графикой, а за необычными ощущениями. Их способны обеспечить звук 5.1, стандартный для автоматов, и необычные контроллеры. В **Castlevania: The Arcade** нужно махать всамделишным кнутом, в **Punch Mania** – колотить по движущимся пэдам (кстати, самый реалистичный файтинг), а в **Densha de Go!** вообще разбираться с ручками и рычагами японского электропоезда. Нажимая на гудок и поглядывая на настоящий спидометр, между прочим.

■■■

По состоянию на 2010 год в Японии действовало порядка двадцати тысяч аркадных залов. Автоматы, когда-то проигравшие консолям битву за аудиторию, похоже, все-таки не умрут. Упор на мультиплеер, постоянные турниры, недоступный на PC и приставках реализм геймплея позволяют автоматам оставаться востребованными по сей день. И мы не сомневаемся – «смартфонную лихорадку» они тоже одолеют. ■

THE HOUSE OF THE DEAD 3 – один из лучших рельсовых шутеров. В качестве контроллера – дробовик. Тут еще и затвор можно передергивать!

ПОЧЕМ ИГРА?

Стандартную планку цены на автоматы задала в 1996 году Sega, заломив за **Virtua Fighter 3** и **Scud Race** по 10 тысяч долларов. Сейчас стоимость аркад пляшет как раз вокруг этой отметки. Но в случае аттракционов вроде Gundam: Senjou no Kizuna цена может доходить и до 100 тысяч долларов. Некоторые аркады вообще не поступают в продажу – как, например, бешено дорогой в производстве **Virtua Fighter 5**, который Sega сдавала операторам в аренду. Что касается стоимости жетонов, то в нашей стране за последние десять лет она поднялась в среднем с 30 до 70 рублей.

100 ЛЕТ ПЕРВОМУ ТАНКУ

ФОТОРЕПОРТАЖ ИЗ ЛОНДОНА

Танки времен Первой мировой войны были неуклюжими и малоэффективными – и это все, что большинство людей знает о раннем периоде грозной военной техники. Если сравнивать первые танки с современными моделями, то все, конечно, так и есть.

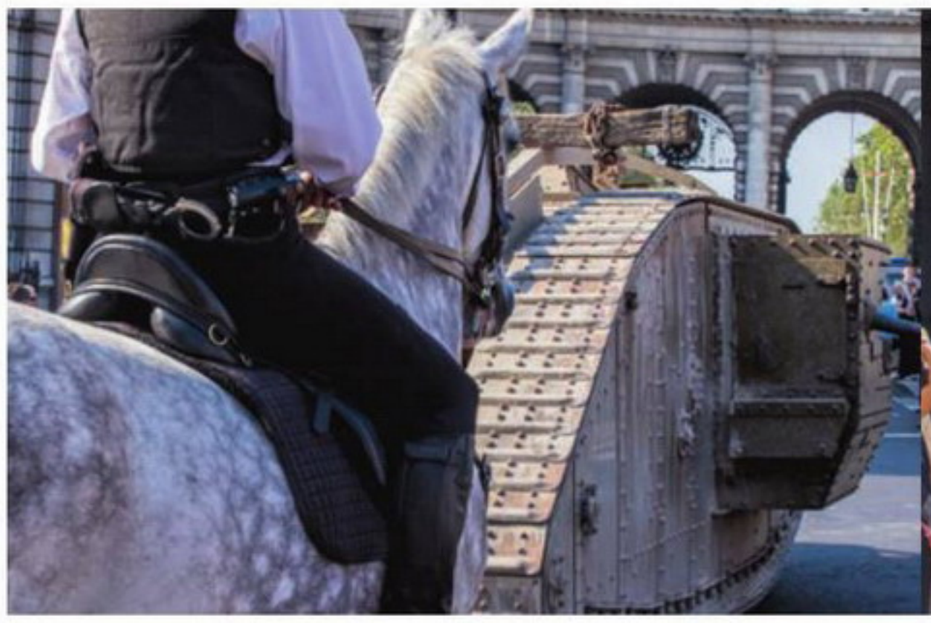
Но вы только представьте, как эти стальные монстры воспринимались людьми того времени. Народ к автомобилям-то еще не привык, а тут на поле боя выкатывается многотонная непробиваемая махина, легко скачущая по окопам и поливающая все вокруг огнем.

По правде говоря, эти грубые машины и сегодня выглядят грозно – в этом мы смогли убедиться лично благодаря компании **Wargaming**, пригласившей нас в Лондон на мероприятие, посвященное столетию первого в мире танка.

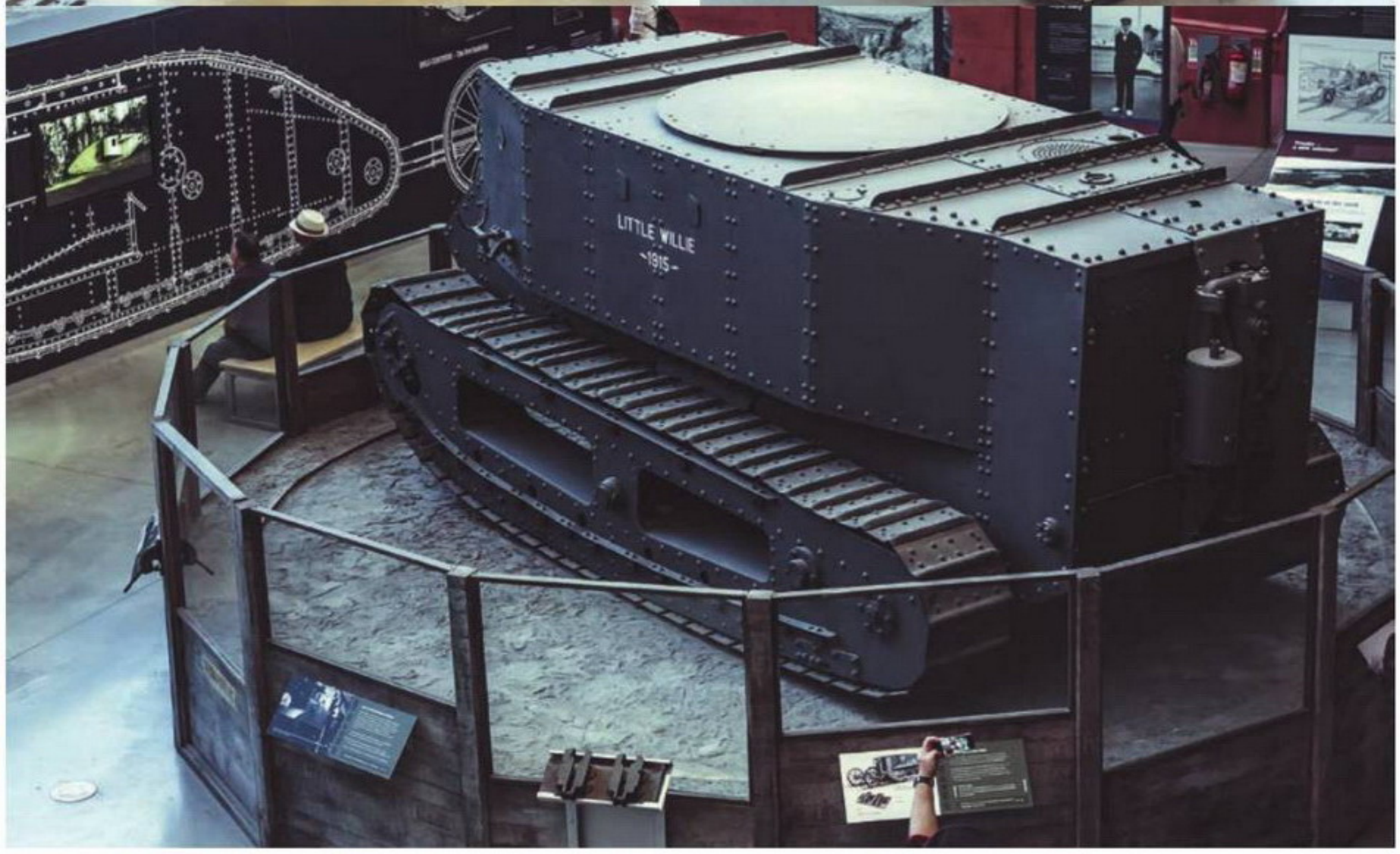
ТАНКИ В ГОРОДЕ!
Лондон был выбран местом празднования не случайно, ведь в Великобритании и создали Mark I, первый в мире танк, принявший участие в настоящих боевых действиях. Именно он распугивал немецких солдат в 1916 году в битве на Сомме. Правда, за «ветерана» в честь праздника отдувался Mark IV – более поздняя, улучшенная версия, вступившая в бой на пару лет позже. Выставили танк не абы где, а в самом центре Лондона, на Трафальгарской площади.

Разумеется, на площадь пригнали не оригинал – их в мире осталось всего ничего. Но и у этого танка история интересная. Собран он был для съемок в фильме «Боевой конь» Стивена Спилберга и воссоздавался по оригинальным чертежам. Говорят, даже системы управления в нем такие же, как в реальной модели начала прошлого века.

Толпу зевак без проблем собрал и мирно отдыхающий танк, а уж когда он затарахтел, заскрипел и не спеша, в сопровождении конной полиции, своим ходом выехал с площади, народ начал буквально стекаться со всех углов. Даже из окон окрестных зданий свешивались люди с телефонами. Оно и понятно – нечасто по центру Лондона разъезжают старинные стальные машины.



Когда же «старичка» загнали на погрузчик и отправили отдыхать в компании новейшего Challenger 2, мы поехали на пресс-конференцию, чтобы послушать, что ждет фанатов игр Wargaming в ближайшем будущем. Там нам рассказали о режиме «Конвой» для PC-версии **World of Tanks**, где игроки будут защищать тот самый первый танк Mark I, а в консольных версиях и в мобильной **World of Tanks Blitz** можно лично порулить прародителем современных танков.



МАШИНА ВРЕМЕНИ

На этом наше погружение в историю танкостроения не закончилось, и на следующий день мы отправились в Бовингтон, чтобы посетить крупнейший и старейший танковый музей в мире. Основан он был в 1923 году и, по словам директора музея Ричарда Смита, сегодня вмещает более трехсот экспонатов.

На просторных площадях музея можно отыскать и прототип первого «Марка» – забавный угловатый танк Little Willie (в названии, к слову, зашифрована не самая приличная шутка – можете погуглить), и советские боевые машины, и маленькие гусеничные агрегаты для перевозки бомб, и даже «Шерман» из фильма «Ярость», на котором рассекал Брэд Питт. На отдельных танках до сих пор видны следы от снарядов, а в некоторые можно было даже заглянуть.

В честь праздника на полигоне рядом с музеем организаторы устроили настоящий парад современной (и не очень) военной техники. Танки и другие боевые машины красовались, грозно месили грязь и даже давали холостые залпы.

Завершилось же все небольшой реконструкцией сражения времен Первой мировой. Битва развернулась не только на земле, но и в небе, и наглядно показала, как именно в те далекие времена танки использовались в бою.

Фотографии:
Денис Майоров

Ярослав КРАВЦОВ
Днем продюсер на Armored Warfare в Mail.Ru Group, ночью продюсер на SMASH BASH в инди-команде. Из выпущенных проектов: Message Quest, Skyforge, Allods Online

Алексей ДАВЫДОВ
Managing Director Flazm Interactive Entertainment, UAB

Айрат ЗАКИРОВ
CTO, Ice-Pick Lodge

Андрей АРУТЮНЯН
Сооснователь и биздев студии Ellada Games. Проект Niffelheim

Мария КОЧАКОВА
Narrative designer & Indie-developer в Royal Troupe

КАК ОСНОВАТЬ ИНДИ-КОМПАНИЮ

СОВЕТЫ И ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

СЕРГЕЙ ВОЛКОВ

В заключительной части материала про формирование инди-компании продолжаем выяснять у представителей и основателей некоторых инди-студий преимущества и минусы работы в индустрии. Кроме того, речь пойдет об одной из важнейших составляющих любого бизнеса, будь он для души или только ради извлечения прибыли. Инвестиции, мотивация, харизма, знание юриспруденции, чувство юмора – все это поможет, но ничего не заработает, если вы один, а вокруг нет людей, готовых вкладывать в игру силы, время и талант. Исключение – если вы человек-оркестр, способный взять на себя все возможные роли. Вот почему эта статья написана рекрутером, главный секрет – в людях!

Сергей Волков, Head of GameDev Practice в **Spice IT Recruitment**, узнал у представителей и основателей некоторых инди-студий о том, как найти стоящую команду, как распределить роли внутри и справиться с обманами и текучкой.

ПОРОЙ РАБОТА может раздражать – да, примерно до такой же степени, как эта бессмертная игра

ОБ ОТСУТСТВИИ МЕТОДОВ РАЦИОНАЛЬНОГО МЫШЛЕНИЯ

Бытует (возможно, правдивое) мнение, что в корпорациях скучно и уныло, все порастает мхом определенности и цифр, нет простора для творчества и креатива. Не будем никого разубеждать. Поклонников и адептов и этой, и противоположной точки зрения хватает.

Айрат ЗАКИРОВ: Кто-то получает удовольствие от устроенности и уверенности в завтрашнем дне, а кто-то ждет бури как возможности. Кто-то молод, а кто-то уже не очень и обзавелся детьми. Кто-то консерватор, а кто-то демократ. Мне кажется, что тут сказывается природный фактор, проявляющийся и в других областях. Есть массив людей, сохраняющих стабильность системы, а есть небольшое количество, которое раздергивает ее и ищет новые пути. И те и другие важны.

А вот шанс удостовериться самому, кто есть кто, есть всегда и у каждого. Стоит просто поработать над интересным душевным проектом, может быть, даже на волонтерской основе. И сразу станет ясно, готовы вы к созданию инди-студии или просто притворяетесь.

Ярослав КРАВЦОВ: На мой взгляд, у любого разработчика, сидящего на долгосрочном проекте, должны быть короткие пет-проекты, которые помогут ему не закиснуть. Очень легко потерять ориентиры, когда все время видишь только что-то одно. Есть риск начать переоценивать важность своей работы, потому что перестаешь видеть, что твой основной проект – песчинка в море игр.

К тому же это очень славно, когда можно позволить себе делать игры для души. Ведь все мы пришли в геймдев ради таких игр и часто втайне недовольны тем, что занимаемся играми как бизнесом.

Некоторые боятся, что пет-проекты могут мешать основной работе. А я вот скажу из своего опыта, что они, наоборот, помогают. Можно какие-то решения опробовать в маленьких прототипах для себя, а затем перенести их в большой проект. А можно, научившись делать маленькие душевные игры, перенести этот опыт в большую разработку и делать коммерческий продукт, которым можно гордиться.

Андрей АРУТЮНЯН: Инди-студия – такой же бизнес, как и любой другой, с большим риском, но и с большей свободой действий. Любые творческие порывы ограничат бюджет, тем не менее инди-студии зачастую берутся за идеи, которые не могут себе позволить большие студии в силу риска не угадать.

О НЕИЗБЕЖНОСТИ ВЗРОСЛЕНИЯ

Вы наверняка думаете, что для создания игры важна только душа. Деньги вам не нужны совсем, а в квартире родителей на мамином борще вы вполне в состоянии создать инди-шедевр. К сожалению, реальная жизнь жестока и сурова.

ВАРИАНТ №1: Если рациональное мышление у вас было раньше.

А вот пример корпорации, в которой не скучно и не уныло

Алексей ДАВЫДОВ: Выживаете как можете – это отлично подходит к большинству случаев. Первый проект финансировался на заработанные и отложенные 3000 долларов. Дальше проекты финансировались уже за счет предыдущих. Главное, когда ты инди, – не складывать все яйца в одну корзину.

ВАРИАНТ №2: Найти инвестора и отложить покупку яхты.

Ярослав КРАВЦОВ: По опыту скажу, что копить бесполезно. Потому что нельзя просто взять и сделать игру на отведенный заранее бюджет, особенно если раньше вы таким не занимались и бюджет собран впритык. И это довольно неприятно, когда деньги кончились, а проект в разобранном состоянии. Искать профильного инвестора – это правильно. Задача первого проекта – не заработать на яхту, а набраться опыта, встать на ноги и склеить команду. Но я тут пока так себе советчик, в данный момент сам в поисках инвестиций.

ВАРИАНТ №3: Помните, что, как и в играх-выживариумах, вам важно не умереть с голоду!

Алексей ДАВЫДОВ: Отличный совет – иметь несколько источников небольшого, но длинного пассивного дохода. Такие «ручейки» позволяют не умереть от жажды в засушливые периоды. Ну, или можно просто не уходить с работы, пока не увидишь первый репорт от Steam с четырьмя-пятью нулями.

ВАРИАНТ №4: Найти свой путь. Он ведь один, и с него не свернуть.

Мария КОЧАКОВА: Инвесторов мы искали, потом поняли, где прокололись, и больше не ищем. Копить заранее тоже глупо. Проще выделить часть месячного бюджета на игру – когда-то больше потратиться, когда-то меньше. И все всегда фиксировать! Каждую трату.

На практике это выглядит так: художница нарисовала пачку промо и говорит, что это стоит 2 рубля. Плачу два рубля, все довольны. «Звукач» написал трек для трейлера, говорит, что это ничего не стоит, но ему бы микрофон поменять, а он стоит 5 рублей. Скидываю «звукачу» на микрофон. Программист говорит – мне пока деньги не нужны, но я не хочу за спасибо работать. Говорю, ладно, давай в месяц положим тебе 3 рубля, будем их считать, а после релиза я тебе всю сумму выплачу разом. Вот как-то так.

НЕМНОГО О СКУЧНОМ

Программные продукты стоит выбирать вдумчиво, исходя из целей и задач проекта, из того, с чем вам и всей команде будет удобно и комфортно работать.

В ЦЕНТРЕ – ЭТО ВЫ, а вокруг жадные компании, мечтающие завладеть вашими денежками

ВРЕМЯ НЕУМОЛИМО, и вам будет часто хотеться, чтобы оно застыло

СЛАВА И БОГАТСТВО в больших студиях почти недостижимы

А принцип выбора движка еще проще: смотрите, где сейчас работает Олег Придюк, – тот движок и берете!

Есть два пути: можно установить преимущественно бесплатные программы и приложения или пользоваться тем, что стоит приличных денег, но отвечает неким внутренним принципам команды.

Алексей ДАВЫДОВ: Инди вынуждены экономить, это правда. Но есть профессиональные инструменты, и экономить на них – значит, снижать качество продукта. Когда мы занимались веб-проектами, у нас в студии были лицензионные Flash, Photoshop и Flash Builder. Сейчас у нас PRO-версия Unity3D и еще с полдюжины подписок на разные сервисы.

Андрей АРУТЮНЯН: Unity, Spine 2D, NGUI. Все, что может помочь ускорить реализацию проекта и улучшить его.

Ярослав КРАВЦОВ: Система контроля версий – бесплатный BitBucket для проекта и Dropbox для артовых сорцов. Документация – бесплатный Google Sites. Движок – бесплатный Unity или бесплатный Defold. Таскооборот – бесплатный Trello или Hacknplan. Общение команды – бесплатный Skype или Slack. Для старта ничего хитрого не надо.

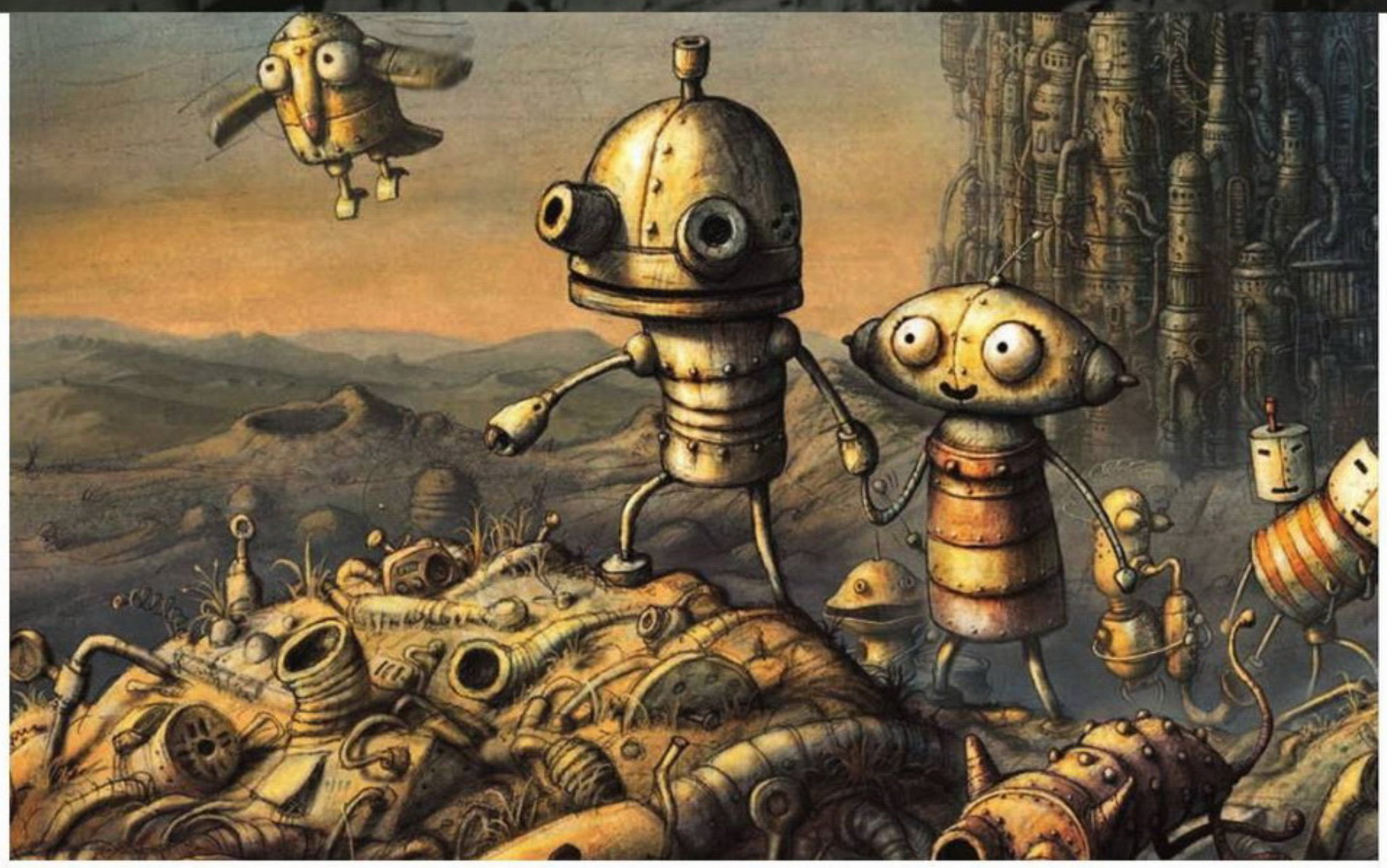
Мария КОЧАКОВА: Зачем лишние траты? Лучше на контент деньги пустить или на промо. Так что у нас Skype, Google Docs, Trello. Платим мы, получается, только за SVN. Даже движки бесплатные берем. Ибо воистину.

О РАЗДВОЕНИИ ЛИЧНОСТИ, ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВЕ, МУЗАХ И САМОМ ГЛАВНОМ

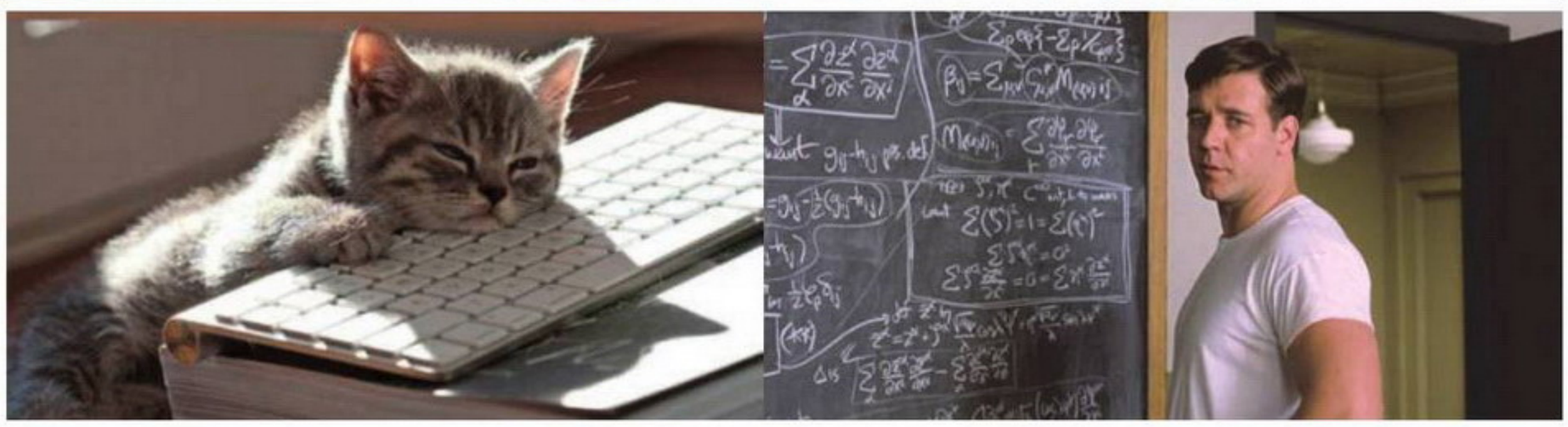
Каждый специалист знает, что бизнес – это большие возможности, но и немаленькие опасности. О том, что будет завтра, не знает никто. Предсказать, как поведет себя тот или иной продукт на рынке, очень сложно. Поэтому так важно на берегу понять, стоит ли игра свеч и готовы ли вы идти на жертвы.

Алексей ДАВЫДОВ: Лично меня всегда привлекало предпринимательство и работа над своими проектами. Подозреваю, что у многих инди-разработчиков мотивация схожая. Хотя среди инди-братии есть много интровертов, которым просто не очень комфортно работать в большом коллективе. Им проще все сделать самим, чем вступать в споры с другими разработчиками или стараться продать свою идею.

Мария КОЧАКОВА: Меня достала крупная студия. Мне хотелось чесать свое эго и воплощать собственные творческие амбиции. Мне хотелось вечной славы. Тайтл игры, а над ним крупными буквами: «Придумала Мария Кочакова!!!». В большой студии это не светит. Там ты безымянный сотрудник, и номер твой шестнадцатый,



ПРОДЮССЕР должен с улыбкой на лице провести свой проект через любые неприятности



ИДЕЙ У ВАС будет всегда больше, чем возможностей их реализовать

даже если ты топ-менеджер, например, ведущий дизайнер. Творческой свободы нет, только творческие задачи. Сеттинг, история, игра – все спускается свыше, потому что «это нужно рынку». А мне хотелось и хочется делать не то, что нужно рынку, а то, что хочется и нужно мне.

А когда приходят те, кто готов разрабатывать что-то классное сообща, может собраться целая мешанина идей, людей и мнений. Разобраться, а тем более управлять этим всем непросто. Но надо собраться и вспомнить, что роль харизматичного вождя отведена вам, поэтому если не вы, то кто?

Ярослав КРАВЦОВ: Я считаю, что на проекте должен быть продюсер, задача которого – направлять креатив в нужное русло. Это не привычно для инди-команд. Но не обязательно, чтобы это был выделенный человек. Продюсер – это роль, которую нужно кому-то выполнять, возможно, вместе с другими ролями. Но ни в коем случае продюсер не должен мешать людям в те моменты, когда их прет. Мотивация – самый главный инструмент продюсера для работы с командой. Глупо его ломать ради решения сиюминутных вопросов.

Алексей ДАВЫДОВ: Должен быть баланс между «придумываем» и «делаем». Для этого надо уделить достаточно внимания вынашиванию идеи и прототипированию, а потом, стиснув зубы, доводить проект до конца. В первой фазе нужно быть открытым для музы, во второй нужно быть предельно прагматичным. А уж если муза снова заглянет в гости – аккуратно записать все новые идеи в тетрадочку и отложить ее в стол до окончания проекта.

Мария КОЧАКОВА: В какие моменты надо останавливать творческие порывы? Есть установка: игра должна быть сделана. Если фичекрип (свой или командный) ставит под угрозу выполнение этой установки, он прекращается, и начинается фичекат. Никакого перфекционизма. Делаем только то, на что хватает денег, сроков и движка. В драке сценариста и продюсера всегда побеждает продюсер. Даже внутри одной человеческой головы.

Как и везде, плюсы в формировании своей инди-студии есть. Вы становитесь вполне самостоятельным человеком, который, если повезет, полностью удовлетворит потребности в самореализации и желании утвердиться. И пока вы достаточно молоды, решайтесь, ведь если не сейчас, то когда?

Мария КОЧАКОВА: Плюсы очевидны. Минусы, впрочем, тоже есть. Больше ответственность. Налоги теперь надо платить самой и отвечать за команду, нести финансовые обязательства. Да и творческой свободы – хоть обкушайся, но отвечаешь за нее теперь головой. Любой твой промах сказывается на тебе же. Все ошибки записываются на твой счет крупными горящими буквами. И непроданными копиями. С рынком ты теперь говоришь сам, а не через толстых взрослых дядей. И рынок к тебе беспощаден так же, как и к ним. В общем, этот путь подходит только людям типа «Я – Станнис Баратеон, я не хочу фыр-фыр-фыр, я хочу все решать!».

МАРКУС ПЕРССОН (Minecraft) справился с ролью «вождя» на ура

ОХОТА на новые кадры, наверное, одно из самых непредсказуемых занятий инди-разработчика. Никогда не знаешь, где и когда повезет

ПОГОВОРИМ ОБ ОХОТЕ!

Поиск людей на обычные позиции в крупные корпорации сложен, а уж поиск туда, где могут быть перебои с оплатой труда, и вовсе многим представляется невозможным (не нам, конечно!). Но личные знакомства, ваша популярность «в тусовке» или отличная идея проекта – то, что рано или поздно привлечет нужного человека к сотрудничеству.

Айрат ЗАКИРОВ: На стадии сбора костяка команды – личные контакты. Потом уже более традиционные пути. Инди – это часто перебои с деньгами, поэтому необходим какой-то другой ресурс. Человек из команды должен иметь возможность сказать: «Может быть, я и не получаю сейчас много денег, зато делаю что-то для души или с прицелом на будущее».

Либо какой-то взаимовыгодный «контракт»: к примеру, человек может получать опыт в новой области, поэтому он мотивирован на активную работу при небольшой зарплате. В какой-то момент сотрудник окажется на кухне с друзьями, купившими квартиры в ипотеку. И вы должны «снабдить» его вескими аргументами, что он не дурак. Соответственно, отсюда и берутся типажи людей. Это часто не очень профессиональные специалисты, но очень увлеченные люди. Обычно молодые и без детей.

Мария КОЧАКОВА: Люди в команду ищутся через других людей. Все лично знакомые или знакомые знакомых. Если вы – необщительный интроверт, мне вас жаль. Пользуйтесь сервисами.

Алексей ДАВЫДОВ: Я знаю довольно много людей из русскоязычного инди-сообщества. С некоторыми ребятами мы сотрудничаем на аутсорсе по пять-шесть лет. Так что, как правило, по всем ключевым позициям потребности студии закрыты. Ну и на каждом профильном ивенте типа DevGAMM мы постоянно знакомимся с новыми людьми. Никогда не знаешь, когда тебе потребуется новый толковый пиксель-артист, моделлер или аниматор.

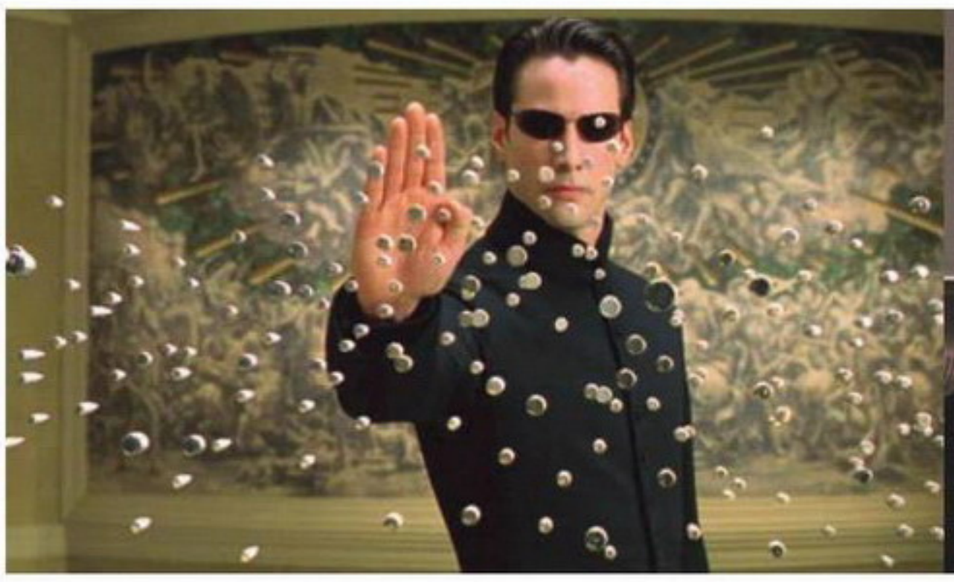
Ярослав КРАВЦОВ: Я считаю, что самая главная мотивация – это проект, над которым предстоит работать. Уверен, что многие, кто сейчас трудится над очередным клоном клона, с удовольствием променяли бы свои зарплаты на место в палатке рядом с офисом **Bethesda** и возможность приложить руку к следующей игре в серии **The Elder Scrolls**. У меня то же самое. Я не могу предлагать золотые горы, потому что у меня их нет, зато у меня есть идея игры, за которую мне не стыдно. Сто человек пройдут мимо, но сто первый сам придет и скажет, что хочет работать над этой игрой на любых условиях.

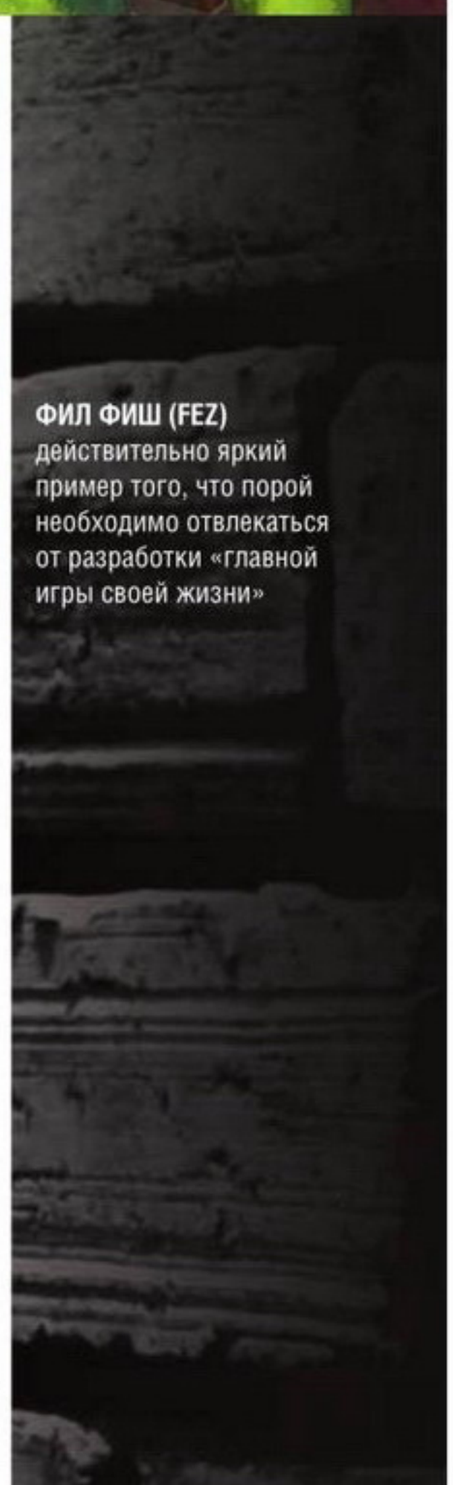
А самое интересное, что много таких людей не надо. Есть примеры студий, в которых трудятся всего два человека, и они не только справляются со всеми сложностями, но и делают отличные игры.

Алексей ДАВЫДОВ: Обычно инди-проект делает команда от трех до десяти человек. Без технических навыков далеко не уедешь, но личные качества тоже очень важны. Инди – это как семья: не будет взаимопонимания, не будет и проекта. Все очень сильно зависит от задач и масштаба, но факт остается фактом, инди-компании – это небольшие организации, часто с гибким графиком и нестандартным подходом к управлению.

Мария КОЧАКОВА: У нас в **Royal Troupe** всегда народу много – в данный момент девять человек, включая меня. Не офис же и не фултайм, так что можно быть гибкими. Важнее всего, чтобы человек мог договориться со мной. Понимал, что я говорю, а я должна понимать, что он говорит.

И чтобы не контрил меня. Мне меньше всего нужны спорщики в команде. У нас за всю разработку **Message Quest** ни одного конфликта не было, я ни разу не повысила на своих голос (мне это даже в голову не приходило), не вышла из себя, не орала матом и не ревела – что





ФИЛ ФИШ (FEZ) действительно яркий пример того, что порой необходимо отвлекаться от разработки «главной игры своей жизни»

в студии случалось регулярно. Правда, это уже после того, как мы при первом составе команды попросили на выход всех спорщиков.

Мне важно, чтобы человек был хорошим специалистом, которому я могу довериться в плане качества. Очень часто бывает, что я прошу: «Алён, нарисуй там что-нибудь. Должен быть шкаф, свиток и окно. Все остальное – на твое усмотрение». Она рисует, я могу поправить что-то из разряда «тут геймплейно не так», но не из разряда «мне не нравится цвет, переделай в розовый». Потому что если уж Алена сделала зеленым, значит так лучше. Ей виднее. И мы вообще не ругаемся и не спорим.

Мне кажется, это очень важно – обозначить границы нужного, а в остальном дать человеку свободу. Мы же инди – нам всем тут хочется себя проявить. Бывали случаи, когда аниматор Юля говорила: «Я не буду делать кувырок, он тут не нужен». И я говорила: «Ладно, тебе видней, Юль, обойдемся без кувырка». Или, например: «Юль, сделай, пожалуйста, смешные атаки Мадлен». И Юля уже сама придумывает, что Мадлен кидается именно жареной ногой и для поправки здоровья жрет пирожное.

Принципы выбора людей в инди довольно просты.

Ярослав КРАВЦОВ: Мне нравится поговорка «кидай все на стену и смотри, что прилипнет». В инди-разработке не важно, что за люди к тебе приходят. Важно, какие люди остаются. Лишь бы не были обузой, а могли приносить проекту пользу.

Айрат ЗАКИРОВ: Поскольку инди-команды страдают от нехватки денег, личные качества выходят на передний план. Нужны мотивированные люди, готовые затянуть пояса ради дела. Но бывает и так, что попадаются и матерые профессионалы, которые так «дауншифтят».

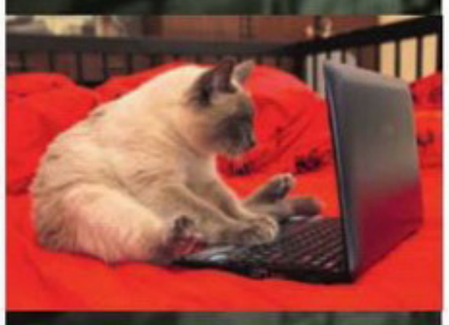
А СЛАБО УМЕТЬ ВСЕ?

Формировать инди-команду – это особый навык, требующий вдумчивого подхода и стратегического мышления. Если бюджет позволяет, можно нанять достаточно большое количество специалистов, где каждый будет отвечать за узкий кусок работы, но, как уже много раз повторялось, у инди чаще всего проблемы именно с финансированием. И тогда задача главного – найти тех, кто одновременно и рисует, и пишет, и придумывает.

Ярослав КРАВЦОВ: Весь смысл маленьких инди-команд в том, что ты не сидишь маленькой шестеренкой в огромном конвейере, а сам оказываешься этим конвейером. Если в большой компании всегда можно сказать, что это не моя зона ответственности и пусть тот парень делает эту задачу, то в маленькой компании такой фокус не пройдет. Конечно, общее разделение обязанностей неизбежно. Программисты – это программисты, а художники – это художники. Но ничто не мешает программисту проявить художественный вкус при переносе арта в игру, а художнику задуматься о технической стороне своего арта. При таком подходе можно вырасти в очень крутого специалиста.

Айрат ЗАКИРОВ: Обычно роли «гуманитарий-технарь» сохраняются. Но в целом наблюдается миграция

NIFFELHEIM должна стать, как говорят сами братья-создатели, Андрей и Эдуард Арутюняны, «серьезной ролевой игрой для мальчишек»



из области в область. Люди собираются обычно увлеченные, готовые пробовать новое и неизвестное для них.

Алексей ДАВЫДОВ: Чем меньше команда, тем ценнее универсалы. Я как продюсер и дизайнер никогда не останавливался перед тем, чтобы набросать эскизик или заскриптовать что-то (пока все спят). Разносторонние люди – это всегда в плюс.

Когда вы долго заняты одним делом или на протяжении многих лет выполняете схожий функционал, вас могут догнать выгорание или деградация. Если же вы полны сил и просто хотите попробовать делать что-то без оглядки на большинство, то традиционное распределение ролей сработает. Особенно если вы ревностно оберегаете свой вклад в разработку игры.

Мария КОЧАКОВА: У нас профессиональное разделение. Каждый из нас – спец в своей сфере, и мы совмещаем плоды нашей работы. Получается синергия. От себя могу сказать, что мне бы очень не понравилось, если б кто-то захотел полезть в сценарий или тексты. Или, например, скорее всего, я не пущу никого комментировать звук, если довольна работой звукача. Если один член команды недоволен работой другого – он может сказать мне об этом. Я могу прислушаться к доводам и попросить переделать, а могу и не прислушаться, потому что меня устраивает как есть. У нас очень забавная тираническая демократия. У каждого есть слово и мнение, но мое – главное. Я не то чтобы этим постоянно пользуюсь, но иногда применяю. И тогда это уже мнение продюсера, а не сценариста.

Отличный вариант для инди-команды – найти удаленных сотрудников. В регионах не такие завышенные запросы, а с повсеместным развитием интернет-технологий проблемы в получении необходимых знаний и навыков вообще нет. К тому же многие московские и питерские программисты или художники охотнее возьмут несколько проектов на аутсорс, чем смирятся с графиком с 9:00 до 18:00 в корпорации. Не тратится время на дорогу, и нет необходимости носить галстук.

Мария КОЧАКОВА: У нас все по удаленке. Это удобно. Можно работать с художником из Питера и композитором из Минска. География не накладывает ограничений. Ничего сложного нет. Обычно достаточно переписки. Иногда устраиваем звонки, иногда конф-коллы. Я больше с видео люблю, когда видно людей, но и просто голосом – опыт большой.

Ярослав КРАВЦОВ: Не вижу смысла отказывать человеку в желании работать над игрой только на основании того, что он в другом городе. Мы уже живем в будущем, когда удаленная работа в порядке вещей. Это в большой компании нужен человек в офисе, потому что чем лучше объяснишь ему задачу, тем меньше будет проблем, когда он все сделает. А в инди-компании у каждого сотрудника достаточно самостоятельности и ответственности, чтобы развить задачу из крупиц ТЗ. Из практики рекомендую устраивать регулярные сборы и созвоны команды, чтобы оперативно синхронизироваться по текущим вопросам. Общение в скайпе и в тасках – это, конечно, хорошо, но на подобных созвонах регулярно выявляется что-то новое и важное.

Алексей ДАВЫДОВ: При определенном опыте такой работы не вижу тут больших недостатков. Сейчас стартап-инфраструктура сильно упростила многие аспекты такого взаимодействия. Есть Dropbox, Basecamp, Asana, Git, Slack и Skype на худой конец. Разве что выпить шампанского в день релиза из одной бутылки не получится.

Айрат ЗАКИРОВ: Если говорить об аутсорсе, то это банально дешевле. Но еще стоит учесть, что не все талантливые люди живут в Москве и способны доехать до офиса. Сейчас уровень интернетизации таков, что с этими людьми можно совершенно спокойно работать удаленно. Конечно, это применимо не для всех профессий.

СКАНДАЛЫ, ИНТРИГИ, РАССЛЕДОВАНИЯ

Работа в инди прежде всего строится на взаимном доверии. Индустрия очень узкая, и шансов, что вы не встретите того, кто вас обманул или неожиданно покинул на важной стадии разработки проекта, почти нет. Здесь может быть только один дельный совет: успокоиться и продолжать работать над тем, во что поверил, вложился и тратишь силы и время.

Ярослав КРАВЦОВ: Все бывает, и то ли еще будет. Считаю, что для решения проблем нужно их ловить на ранней стадии, а для этого нужно быть таким человеком, которому не будут бояться говорить о проблемах, но при этом не станут ныть по каждому пустяку.

Алексей ДАВЫДОВ: Доверие, уважение, добросовестное отношение к партнерам по команде. В долгосрочной перспективе это отлично работает. Индустрия у нас небольшая, все всех знают, репутация играет огромную роль. Через какое-то время отпадает даже нужда в предоплатах и авансах. Достаточно обговорить детали в почте, и шестеренки начинают вращаться («запиши себе – позже сочтемся»).

Андрей АРУТЮНЯН: Нет, гайдов нет. Все зависит от специалиста. Текучка в инди-студии – нормальное явление, и с ним бороться можно только уровнем заработной платы – если есть такие возможности. Обычно их нет.

Мария КОЧАКОВА: Работать надо с теми, кому доверяешь. Если не доверяешь – интуиция, например, бьет тревогу, – то лучше не работать. И всегда фиксировать договоренности письменно. Это всех успокаивает. Да, не всегда есть время и желание возиться с договором, но письмо

на почту, расставляющее точки над i, всегда можно отправить. И все будут спокойны, что все обговорено.

Что касается потери веры, то это одна из самых нежелательных ситуаций, которая только может сложиться в инди-студии, где вся работа строится на любви к проекту. Проект будет держаться на вас, вашей харизме, вашем подходе к управлению – упадут эти составляющие, уйдут люди. Все в ваших руках – все исправить или просто махнуть рукой и с выбранной степенью эмоциональности прощаться с тем, кто в вас разуверился.

Ярослав КРАВЦОВ: Если у команды пропала вера в проект, то это не проблема команды. Нужно возвращать веру, предпринимая действия с самим проектом. Самый простой способ – фичекат, после которого на горизонте появляется релиз. Но если кто-то хочет уйти, потому что внутри у него что-то перещелкнуло, то нет смысла его держать и мотать друг другу нервы. Неизбежное лучше принимать сразу, минуя предварительные стадии отрицания, торгов, гнева и депрессии.

Алексей ДАВЫДОВ: Для небольшой команды поговорка «на переправе коней не меняют» имеет очень важное значение. Цена замены ведущего, а иногда и единственного программиста на проекте – переписывание игры с нуля. Так что тут, опять же как и в семье, цена каждого отдельного человека выше. Но в жизни всякое бывает. Рынок диктует новые правила, и вот с кем-то вам оказывается не по пути. Стараемся расстаться друзьями, бывает, что и возобновляем сотрудничество через какое-то время.

Андрей АРУТЮНЯН: Всех неверующих надо отпускать. Нанимать новых. Тимбилдинг для инди-студии – это пойти в бар и выпить. Обычно не это мотивирует людей работать над маленькими проектами. Желание проявить себя и сыграть важную роль в целом проекте для сотрудников инди-студии намного важнее. Также это играет важную роль для создания портфолио на случай устройства в большую компанию.

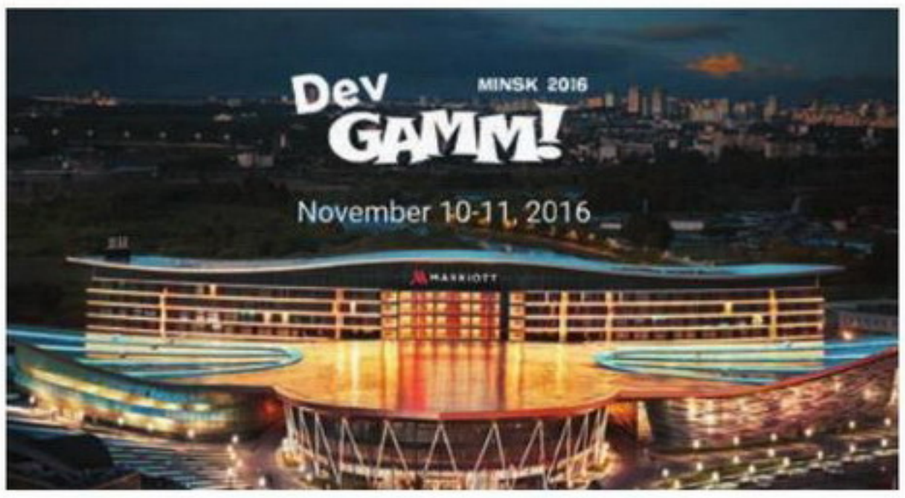
Мария КОЧАКОВА: Я не знаю, верит ли моя команда в проект. Важно, чтобы она верила в меня. Для этого надо соблюдать договоренности и достигать результатов. Я замечаю, что, когда долго ничего не делаю по проекту, он замирает без меня, – это неизбежное зло. Мне бы, может, и хотелось, чтобы команда была более инициативна, но я же сама никому рулить не дам. Так что все справедливо. Потерять доверие команды мне бы очень не хотелось. Я постаралась бы сделать все возможное, чтобы его восстановить.

■■■

Как, я надеюсь, становится ясно всем и каждому из статьи – делать игры здорово, легко, приятно и крайне полезно для здоровья! Уверен, что многие из вас, вдохновившись прочитанным, выпустят через несколько лет мировые хиты инди-сцены. Ура, товарищи! ■

ВОЗВРАЩАТЬ наивную десткую веру в проект участникам можно разными способами, но постарайтесь использовать для этого личную харизму

УМЕНИЕ ПОДБИРАТЬ надежных людей жизненно необходимо. После удара в спину небольшая компания может уже не оправиться



БЛИЖАЙШИЙ DEVGAMM пройдет в Минске в ноябре

БРОСАЙ ФАСТФУД. КАЧАЙ ЖЕЛЕЗО!

СКОЛЬКО ГАМБУРГЕРОВ В ОДНОМ SSD

Для всех игроков России весенне-летний период в этом году ознаменовался важным событием. И речь не о выходе неоднозначной **No Man's Sky** или перезапуске **Doom**, а об официальном признании киберспорта настоящей спортивной дисциплиной. Да-да, наравне с футболом, прыжками в высоту и даже керлингом. Так что наши поздравления! Приказ Министерства спорта Российской Федерации за номером 470 признает «дотку», «контру» и другие убивалки времени настоящим спортом. Значит можно честно писать в анкетах на сайтах знакомств, что ты перспективный спортсмен.

И раз уж мы теперь почти записаны в олимпийский резерв, пора привести себя в форму. Во-первых, бросай с упоением засовывать в себя картошечку фри и запивать ее газировкой. Все свободное время будем тратить на тренировки, а все свободные ресурсы – на покупку спортивных снарядов! А именно – комплектующие и периферию для достойного игрового ПК, с которым не стыдно готовиться к будущим Олимпиадам. А чтобы тебе было понятно, сколько полезного «железа» ты раньше проедал по фастфудам, мы пересчитаем устройства из подборки в типичные обеды из небезызвестной сети быстрого питания: бургер с двумя котлетками, стандартная порция картошки фри с соусом и пол-литра колы. Итого – 277 рублей по ценам осени 2016 года. Не смотри на разницу в цене между одним бутербродом и видеокартой, ибо, как говаривал Родион Раскольников, «одна бабушка – 20 копеек, а пять – уже рубль»!

PALIT GEFORCE GTX 1060 DUAL 6 ГБ

79 ОБЕДОВ
+ МОРОЖЕНКА С КАРАМЕЛЬЮ

Кажется, к выходу десятой серии GeForce компания NVIDIA нашла святой Грааль, а иначе ничем не объяснить невероятный успех новинки. GeForce GTX 1060 ровно в два раза быстрее предыдущего мейнстрима – GTX 960. И все это счастье по цене 79 несъеденных обедов. Да, много, рядовому спортсмену не съесть столько за все лето. Зато каков fps! Чудовищно прожорливый «Ведьмак 3» в разрешении 1920x1080 при максимально возможном уровне графики показывает никак не менее 60 fps.

В исполнении **Palit** видеокарта получила два тихих вентилятора вместо одного центробежного, причем в режиме 2D вентиляторы вовсе не работают – **Palit GeForce GTX 1060** достаточно пассивного охлаждения. По соотношению цена/ништяки Palit делает одни из лучших видеокарт. Ах да, 6 ГБ видеопамяти – это очень много, даже с запасом.

KINGSTON SSD UV400

ОТ 10 ОБЕДОВ

Держать операционную систему на жестком диске – это уже несерьезно. Если Windows задумывается на полминуты при открытии сразу нескольких программ, пора поголодать десять раз, заменив бургеры домашней едой, и приобрести, наконец, SSD. **Kingston** уже не первый десяток лет жжет на рынке памяти, поэтому можно даже не сомневать-

ся относительно качества накопителей **Kingston UV400**. Эта серия отличается отличными скоростями записи и чтения – до 550 МБ/с, что близко к пределу интерфейса SATA 3.0.

Начальная модель в линейке, UV400, насчитывает 120 ГБ и обойдется примерно в 10 вредных калорийных обедов. Но, честно говоря, 120 ГБ – это маловато. Для Windows и нескольких программ хватит, но после года обновлений ОС место закончится, поэтому лучше сразу взять накопитель на 240 ГБ. Всего-то 16 раз ты дотерпишь до дома, а не пойдешь в забегаловку. Какая польза для здоровья и какая польза для всего компьютера!

HYPERX PREDATOR DDR4 16 ГБ

32 ОБЕДА И 36 000 ККАЛ

Тридцать шесть тысяч килокалорий хватит на питание организма киберспортсмена в течение почти двух недель. Если загнать в себя этот объем за неделю, можно не уместиться в привычные джинсы или окончательно перестать нравиться девушкам, а также получить проблемы с пищеварительным трактом. Поэтому забываем про 32 вредных обеда и пускаем освободившиеся финансы на покупку новой оперативной памяти **Kingston HyperX Predator DDR4** в объеме 16 ГБ (2 планки по 8 ГБ).

Рыночная доля DDR4 уже превысила долю DDR3, то есть еще немного, и твой компьютер превратится в живого мамонта. Отсчет пошел! Поэтому не тормозим прогресс, а приобретаем ОЗУ, тем более что HyperX Predator – обалденный вариант для геймеров и мощных рабочих станций. В память встроены профили XMP, благодаря которым система сама выбирает максимально допустимую частоту памяти, превышающую стандартную. А это до 3333 МГц, между прочим. Стабильность работы при таком разгоне обеспечивается алюминиевым теплоотводом, который вдобавок придает памяти весьма агрессивный дизайн.

HYPERX CLOUD DRONE

14 ОБЕДОВ + ДЕТСКИЙ ОБЕД С ИГРУШКОЙ

Ты слышал, как кричали девушки из сборной по керлингу на Олимпиаде в Сочи? Нет? О, вот это был командный дух! Надевай наушники и отправляйся на YouTube смотреть запись соревнований, спортсмен! Без гарнитуры вообще никакой онлайн-игры – с командой надо общаться голосом, а не в чатике перемывать косточки ближайшим родственникам друг друга.

Игровые гарнитуры HyperX Cloud не первый год попадают во все подборки устройств для геймеров. И есть за что: качество звука уже довели почти до совершенства, над микрофоном поработали так, что Dr. Dre плачет и просит себе в студию такой же. Недавняя новинка, гарнитура Cloud Drone, имеет большие 40-мм динамики, закрытые от внешних шумов, поэтому гарнитура порадует шумоизоляцией. Громкость звука регулируется большим колесиком, микрофон отключается при его поднятии. При этом гарнитура является самой легкой в линейке HyperX Cloud – 220 граммов. И самой доступной по цене – всего 14 обедов. Красота!

MAD CATZ R.A.T.7

27 ОБЕДОВ ИЛИ ДЖИНСЫ БОЛЬШОГО РАЗМЕРА

Надеть забытые в шкафу штаны и обнаружить свисающее над молнией пузо – это боль. Взять в руки мышь и понять, что она чудовищно неудобная, – боль вдвойне. Поэтому, сочетая приятное с полезным, откажемся от джанкфуда в пользу настраиваемой мыши **Mad Catz R.A.T.7**. Модели этой серии вообще известны уникальными возможностями подстройки под руку пользователя – регулируются длина, высота, наклон, разве что не настраивается твой игровой скилл.

Конкретно R.A.T.7 регулируется по упомянутой длине, высоте, наклону боковых панелей и массе – за все отвечают винты, отвертка для которых изящно спрятана в корпусе самой мыши. Для тех, кому от клавиатуры нужны только WASD и «Пробел», на мыши предусмотрены 8 клавиш (5 программируемых). После точной настройки Mad Catz R.A.T.7 может стать любимой мышью на долгие годы. Из остальных прелестей – лазерный датчик на 6400 dpi и встроенная память для макросов.

TP-LINK ARCHER C3200

60 ОБЕДОВ + 50 РУБЛЕЙ В ЯЩИК ДЛЯ ЧАЕВЫХ

На прошедшей Олимпиаде в Рио американский пловец Майкл Фелпс стал первым в истории 23-кратным олимпийским чемпионом. Не человек – машина! Роутер **TP-Link Archer** – это Фелпс от мира беспроводных маршрутизаторов. У **C3200** шесть антенн! Во-первых, такое изобилие увеличивает радиус действия Wi-Fi в условиях дома. Во-вторых, устройство способно одновременно обслуживать три беспроводных сети, одну из которых можно полностью выделить под игры, с максимальным приоритетом по трафику и пингам, а остальные отдать смартфону и родне. Роутер работает в двух диапазонах – 2,4 и 5 ГГц. На младшем диапазоне Wi-Fi гоняет до 600 Мбит/с, на старшем – по 1300 Мбит/с на каждом из двух каналов. Короче говоря, это мегароутер, который не потеряет актуальность в ближайшие лет десять. Он может стать центром не то что квартиры геймера, а целой игровой студии или тренировочной базы.

БОНУС: SYNOLOGY DISKSTATION DS216PLAY

84 ОБЕДА... ИЛИ НАКОРМИТЬ ВЕСЬ РЕСТОРАН ЗА СВОЙ СЧЕТ

Если ты совсем эстет, а число несъеденных бургеров уже пошло на сотни, то можешь дополнить свою цифровую вселенную сетевым хранилищем файлов. Туда смело скидывай фильмы, бэкапы, музыку и десятки гигабайт неопубликованных летсплеев, место для которых скоро кончится даже на YouTube.

Synology DiskStation DS216play – эдакий предмет восхищения для обладателей дорогих мультимедийных компьютеров. Да, этот NAS (сетевое хранилище) недешевый, факт, притом поставляется без дисков, которые в количестве двух экземпляров придется докупать. Но этот убер-девайс подключается к сети и раздает хранимые на нем файлы и на компьютеры, и на медиаприставки типа Apple TV, и на планшеты через специальное ПО, и вообще куда угодно через интернет с отдельного домена. При этом включить его в домашнюю сеть можно и через проводное соединение, и через Wi-Fi при помощи USB-модуля. Если тебе придет в голову посмотреть в дороге кино с NAS, стоящего дома, то DiskStation DS216play сэкономит трафик, сжимая видео излишне высокого качества на лету. Причем доступ к файлам в NAS извне осуществляется через буквально настоящую операционную систему в браузере – это отдельная гордость **Synology**. ■

УВИДЕТЬ БОЛЬШЕ

ОСОБЫЙ ВЗГЛЯД ОХОТНИКА НА ДЕМОНОВ

ЧАСТО МЫ ХОТИМ охватить одним взглядом как можно больше, получить максимум информации. Охотники на демонов – новый класс из дополнения Legion для World of Warcraft – используют для этого «Призрачное зрение». Эта способность позволяет увидеть скрытых от взора невидимостью или преградами врагов, а также приметить спрятанные от любопытных глаз сокровища. Посмотрите, сколько опасностей таит на первый взгляд мирная картина! Ультраширокие мониторы от LG, кстати, тоже позволят одним взглядом увидеть больше, причем даже тем, кто обладает обычным зрением, а не «призрачным».

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ...

ПРЕДЫСТОРИЯ WORLD OF WARCRAFT: LEGION

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Впервые мы попали в Азерот в 1994 году. В стратегии в реальном времени для DOS и Mac **Warcraft: Orcs & Humans** орки обнаружили портал, ведущий в мир людей. И началась первая война... С тех пор минуло очень много лет, и об Азероте мы узнали намного больше. Каждая новая игра – компьютерная, настольная или карточная, – каждая книга, комикс, а позднее и фильм открывали нам все новые страницы летописей этого мира. В какой-то момент показалось, что белых пятен на карте больше нет и история рассказана до конца. И тогда время повернуло вспять.

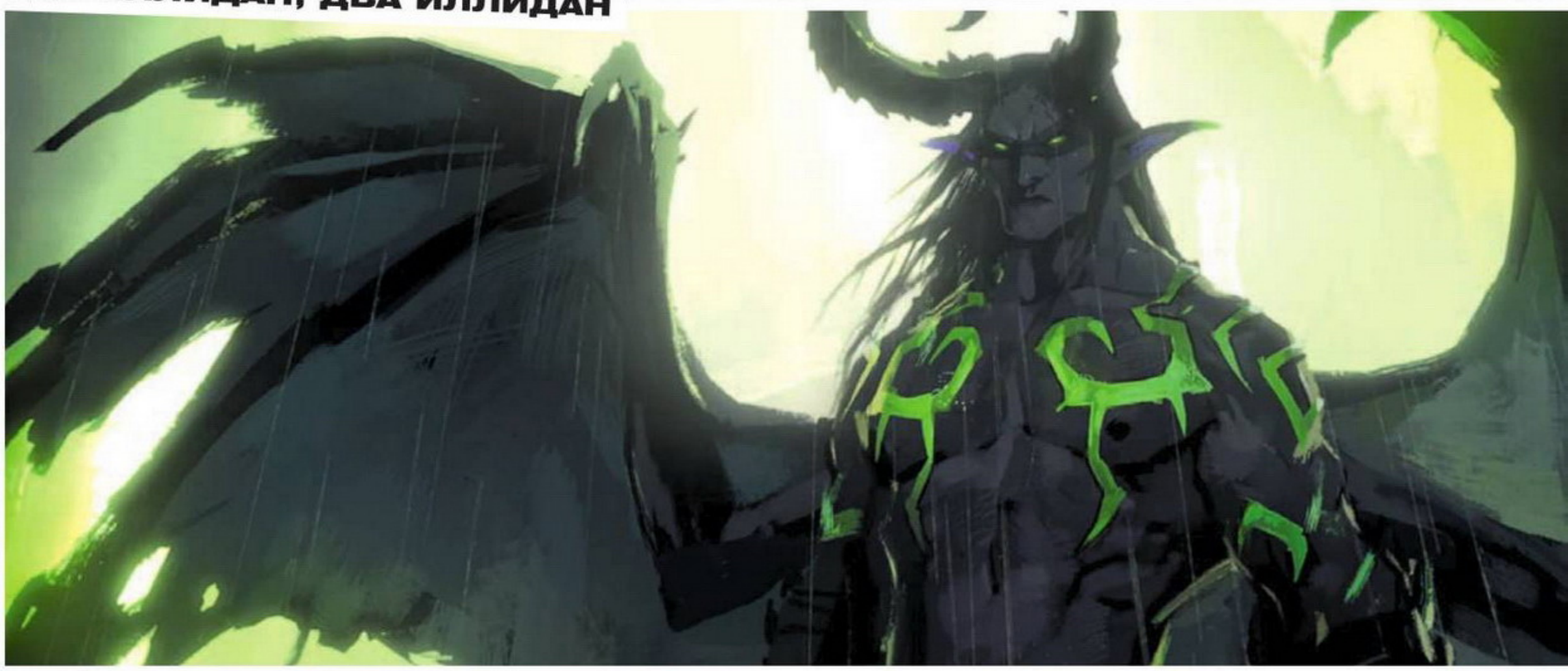
ШИРОКИЙ МОНИТОР ПОЗВОЛЯЕТ УВИДЕТЬ ПРАВИЛЬНУЮ ИСТОРИЮ

Нередко можно услышать: «Ах, если бы **World of Warcraft** выглядела так, как показано в трейлерах!» Рекламные видеоролики и сюжетные врезки – одно из неоспоримых достоинств стареющей игры. Ведь в них рассказываются кусочки замечательных историй. Дружба и вражда, любовь и предательство, героизм и трусость – чего только не случалось за долгие годы существования вселенной Warcraft!

Прекрасно поставленные и снятые видеоролики свободны от ограничений, налагаемых громоздким движком игры. В них мы видим героев и злодеев такими, какими они выглядят в самом Азероте. И действуют, и двигаются они именно так, как в своей заэкранной жизни. Ведь мы же верим, что эта заэкранная жизнь существует, мы же и сами участвуем в событиях во вселенной Warcraft, заглядывая в Азерот через небольшое окошко монитора!

Так почему бы не расширить это окно и не увидеть мир таким, каким его видят тамошние обитатели, – безгранично широким?

РАЗ ИЛЛИДАН, ДВА ИЛЛИДАН



КОГДА-ТО Иллидан Ярость Бури носил гордое звание Властителя Запределья. Но во времена Войны древних он встал на сторону Саргераса, после чего его никто не называл иначе чем Предателем. За преступления против своего народа и всего Азерота он десять тысяч лет провел в заточении. Затем он был убит, а его тело – отдано на вечное хранение в Казематы Стражей. И лишь много веков спустя открылась истина.

Иллидан не был предателем. Напротив, он пожертвовал всем ради спасения Азерота, впустил в свою душу Скверну, чтобы лучше понимать и чувствовать врагов, и приобрел демоническую сущность, чтобы вычислять демонов под любыми личинами. А поддавшись Саргерасу, начал искать способ навсегда уничтожить Легион. Последней жертвой стала его собственная жизнь.

Герои становятся злодеями, злодеи оказываются героями. В мире Warcraft это в порядке вещей.

ВСПЛЫВАЮЩАЯ ГРОБНИЦА

САРГЕРАСА ПОДВЕЛА ЛОГИКА. Узнав, что порожденные темной энергией сущности собираются поглотить вселенную, он решил, что для спасения мира следует уничтожить все живое. В общем, «не доставайся же ты никому». Чтобы воплотить в жизнь свой замысел, он сотворил Пылающий Легион: выпустил всех демонов, которых сам же некогда пленил, сколотил из них армию и вторгся в Азерот. Это деяние принесло ему вечную славу главного и самого крупнокалиберного злодея Warcraft.

Останки побежденного Саргераса и мощные артефакты – Скипетр Саргераса и Око Саргераса – были захоронены в храме Элуны, который тысячи лет назад оказался на морском дне. С тех пор храм получил название гробница Саргераса. Его же душа была изгнана в Круговерть Пустоты, где и витает по сей день. Так что формально он так и не умер.

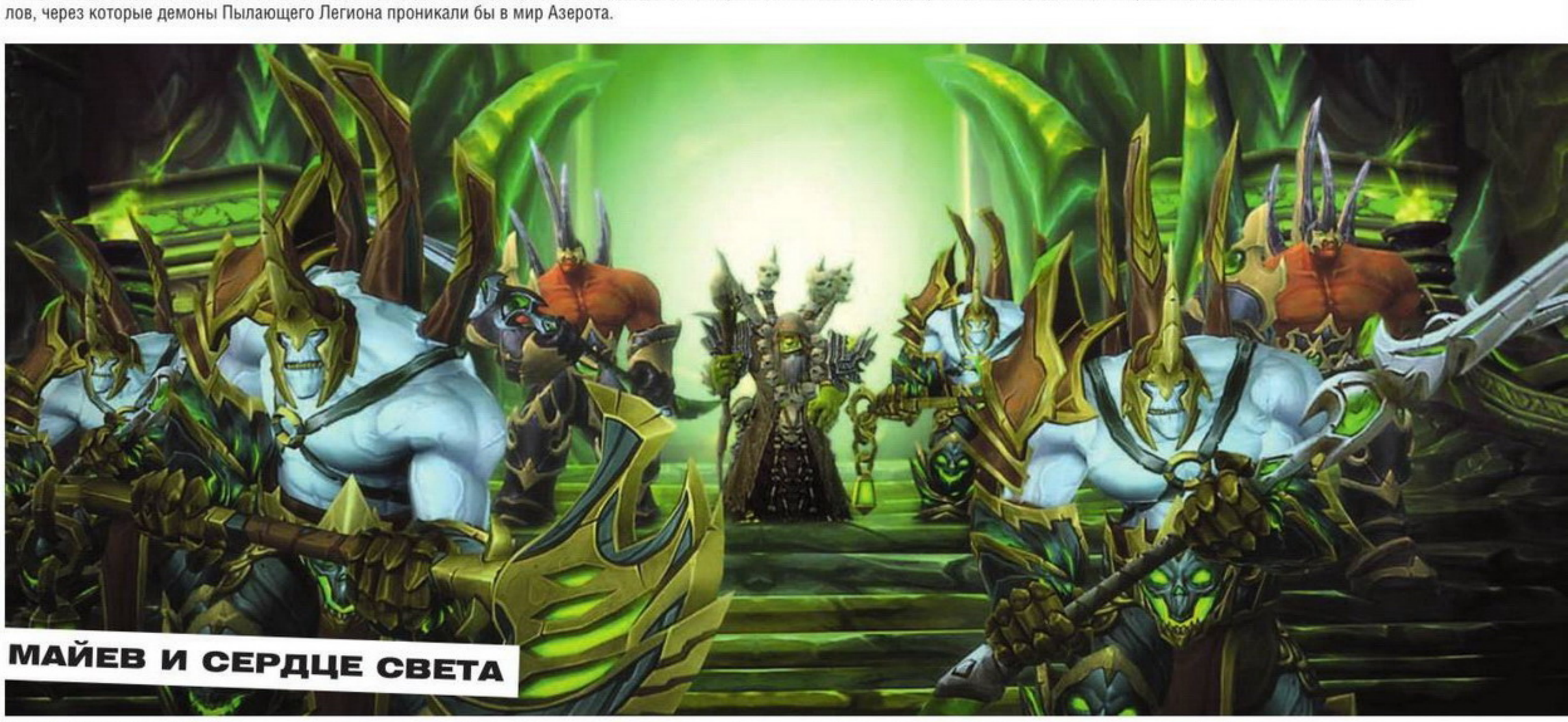
Много веков спустя орк-чернокнижник Гул'дан поднял гробницу с морского дна, чтобы заполучить Око и Скипетр и овладеть их мощью. Но обезумевшие демоны, заточенные в гробнице, разорвали незадачливого мага на куски. Правда, истязали они его достаточно долго, чтобы тот успел написать свою историю на стене гробницы.

ГУЛ'ДАН И КИЛ'ДЖЕДЕН

ИСТОРИЯ АЗЕРОТА порой поворачивает вспять и кусает себя за хвост. Вдобавок мир Азерота не единственный, существует альтернативная вселенная, зачастую совсем не похожая на нашу. В этом альтернативном мире орк Гул'дан был немощным калекой, который отдался энергии Скверны, чтобы избавиться от телесных мук. Эту энергию ему даровал Кил'джеден, заместитель Саргераса и предводитель Пылающего Легиона.

Со временем Гул'дан получил демонические силы, а потом и перенесся в наш Азерот. К тому времени настоящий Гул'дан уже был мертв, а новая версия орка-чернокнижника отправилась на Расколотые острова. Кил'джеден поручил ему открыть портал в гробнице Саргераса, чтобы демоны Пылающего Легиона начали самое масштабное вторжение в истории планеты.

Захватив Сурамар, Гул'дан и Кордана Осквернённая Песнь отправились в Казематы Стражей. Там они завладели останками Иллидана, а его душу изгнали в Круговерть Пустоты. Теперь пособнику Кил'джедена оставалось лишь собрать все артефакты: Око Даларана, Книгу Медива и Скипетр Саргераса. С их помощью он открыл бы огромное количество порталов, через которые демоны Пылающего Легиона проникали бы в мир Азерота.



МАЙЕВ И СЕРДЦЕ СВЕТА

ОТВАЖНАЯ ВОИТЕЛЬНИЦА Майев Песнь Теней веками преследовала Иллидана Ярость Бури. Ради этого она создала орден Стражей. Именно от ее руки пал герой-предатель. Останки Иллидана Майев укрыла в Казематах Стражей, там же были заточены до скончания времен созданные Иллиданом охотники на демонов.

Но конец времен наступил гораздо раньше, чем могла представить себе Майев. Пылающий Легион вновь проник в Азерот, а наставляемый Кил'джеденом Гул'дан проник в Казематы Стражей, желая завладеть останками Иллидана.

Чтобы сдержать натиск демонов, Майев освободила заточенных охотников на демонов. И пока те сражались с вторгнувшимися тварями, сама Майев прыгнула в портал, через который ушли Гул'дан и Кордана с останками Иллидана. Там она была схвачена Легионом и заточена в крепости Черной Ладьи, одном из оплотов демонов.

Гробница Саргераса пуста, и вся таившаяся в ней сила заключена в мертвом теле Иллидана. Теперь ничто не способно остановить Пылающий Легион... кроме Столпов Созидания, давным-давно расколотых и разбросанных по всему континенту. А главную надежду может даровать загадочное Сердце Света, что пробилось через Бурю Скверны и оказалось на Расколотых островах. Жертвы, принесенные Иллиданом, не должны оказаться напрасными. Древнейшая сущность, наару Зе'ра, знает, как победить демонов. Но для этого потребуется возродить Иллидана...

■ ■ ■

МИР АЗЕРОТА разрушали и восстанавливали, раздирали в клочья и строили заново. Герои и злодеи погибали и воскресали из мертвых. Целые континенты терялись и находились вновь. Можно много спорить о каноничности или неканоничности, логичности и нелогичности сюжетных поворотов. Но такова сила этой древней вселенной, что каждый новый поворот в ее истории увлекает нас с головой. Как в первый раз. ■

КРАСОТА И УДОБСТВО

МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ УЛЬТРАШИРОКОГО «ЛЕГИОНА»

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

С каждым новым дополнением **World of Warcraft** выглядит все лучше и современнее. Но, сколь бы гениальной ни была работа художников **Blizzard**, толстый слой визуальных улучшений все равно не до конца скрывает ее двенадцатилетний возраст. В частности, World of Warcraft так и не позволяет игрокам просто взять и перетащить окошко или панель в любое удобное место, приходится пользоваться модификациями наподобие **Bartender4** и **MoveAnything**.

Роль пользовательских модификаций становится особенно важной, когда мы садимся за ультраширокий монитор **LG Ultrawide**. Ведь теперь наконец-то можно не бояться загромоздить экран важными, полезными, удобными и приятными панелями. Давайте же посмотрим, как при минимуме усилий может выглядеть интерфейс игры в необычном разрешении. Мы намеренно не проводили точной настройки и подгонки модификаций, так что на скриншотах – именно то, что вы увидите сразу после установки.

ПЕРВЫЙ ВАРИАНТ интерфейса – для тех, кто превыше всего ценит стабильность или с опаской относится к пользовательским модификациям. Простенький мод не изменяет окна и панели игры, лишь располагает их чуть удобнее и добавляет ряд полезных возможностей. Перемещение панелей здоровья героя и цели тем более актуально для ультраширокого монитора – в обычном варианте следить за ними проблематично.

ПОЖАЛУЙ, САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ и признанный мод интерфейса. И известность его вполне заслужена. Для нормальной установки модификации надо всего лишь пройти запускаемую при входе в игру процедуру. Если получившийся по умолчанию результат не устраивает, то мод снабжен собственной панелью настроек, кнопка которой появляется в главном меню.

Некоторая мешанина панелей, образовавшаяся у нас после установки, устраняется просто: включаем опцию «Показать фиксаторы» в главном окне панели настроек и перетаскиваем элементы куда хотим. А разобравшись в структуре меню, можно изменить размеры и положение окошек, выбрать, какие элементы будут показываться, а также задать цвет и текстуру панелей. В комплекте идет пара полезных встроенных модификаций, все остальное можно установить вручную.

Интерфейс ElvUI дружелюбен к новичкам. Родственная ему модификация **TukUI** – выбор тех, кто разбирается в скриптовом языке Lua. По умолчанию TukUI просто перерисовывает стандартный интерфейс, совершенно ничего не добавляя и не убирая. Но на его основе легко создать собственную модификацию.

ЭТА МОДИФИКАЦИЯ полностью перерабатывает интерфейс, делая его стильным и современным. Установка простая: при первом заходе в игру надо всего лишь нажать на кнопку «Install», все остальное произойдет автоматически. Как видим, элементы интерфейса прекрасно вписались в нестандартное разрешение, хотя официально заявлена поддержка мониторов до 1920 пикселей. И если на обычном мониторе от дополнительных украшательств тянет избавиться, то на ультраширокоме они совершенно не мешают и даже придают огромной картинке законченность. В комплекте с интерфейсом идут моды Bartender4, **BugSack**, **Omen** и **Recount**.

К недостаткам можно отнести то, что новичкам будет нелегко разобраться в точной подгонке элементов интерфейса – для включения системы настроек придется вводить текстовые команды.

ИЗНАЧАЛЬНАЯ ИДЕЯ этого интерфейса – освободить экран от закрывающих его элементов, сместив их в нижнюю часть. Но за прошедшие годы он сильно изменился, и теперь выбрать внешний вид можно из целого набора стилей. На нашем скриншоте – классический вид по умолчанию. При желании его можно сделать как еще более ярким и изощренным, так и лаконичным, и делается это в окне настроек модификации. Возможности настолько широки, что в некоторых разновидностях стилей сложно опознать изначальный SpartanUI.

Вдобавок модификация снабжена огромным количеством настроек отображения самых разных элементов интерфейса. «В других модах нет ничего, чего не мог бы сделать SpartanUI. Так зачем вам два мода, если можно обойтись одним?» – гордо заявляет создатель. Но есть одно «но»: если SpartanUI устанавливается не через Curse, потребуется дополнительно поставить Bartender4 для правильного отображения расположения панелей.

САМЫЙ НЕОБЫЧНЫЙ и интересный мод из подборки превратит World of Warcraft в **Overwatch**. Своеобразный вид и расположение панелей сделает игру похожей на современный футуристический шутер. Впрочем, эта модификация пока далека от идеала: переработана лишь небольшая часть панелей, прочие остаются стандартными и выглядят не совсем уместно.

Но при наличии некоторого опыта можно использовать наработки автора как часть собственного интерфейса. В частности, очень гармонично выглядит OwD UI в компании с LUI. Вполне возможно, в ближайшем будущем мы увидим полностью готовую модификацию интерфейса, приводящую к единому виду все элементы на экране.

ЗА ГРОМКИМ НАЗВАНИЕМ скрывается еще одна глобальная переработка внешнего вида интерфейса, с попыткой расположить элементы в порядке важности в процессе игры, чтобы в бою не пришлось отводить взгляд далеко от врага. С его помощью можно видеть полоски здоровья, положительные и отрицательные эффекты и даже оценивать, где именно мы находимся, не отрываясь от сражения. А то, чем можно заниматься вне боя – список квестов, чаты, главное меню и сумки, – оказывается на периферии и на ультраширокоме мониторе почти не видно. Подход интересный, но нельзя не пожурить громоздкий процесс установки с переименованием папок.

ПОКЛОННИКИ **GUILD WARS 2** могут вволю ностальгировать по любимой игре, заставив World of Warcraft выглядеть почти как GW 2. В этой модификации полностью переработан интерфейс, причем он снабжен прорисованными вручную элементами, разными для каждого класса. Но, чтобы все работало как должно, следует погрузиться в пучины настроек и отладок. Мы же просто установили мод и получили немного не то, что на официальных скриншотах. В частности, стандартная панель с грифонами не пропала, ее придется выключить с помощью мода Bartender4. И будьте осторожны: если поставите этот мод, а потом решите от него отказаться, не забудьте удалить папки Cache и WTF, иначе можете получить некоторые странности с текстурами и положением окон.

А ТЕПЕРЬ О ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МОДАХ, способных здорово упростить жизнь новичку и даже опытному игроку. Особенно на новом, неизведанном континенте. **TomTom** вешает над головой героя стрелочку, указывающую на выбранную или ближайшую цель. Работает не безупречно, но сильно облегчает навигацию в незнакомых локациях.

У модификации **Atlas** узкая специализация – показывать карты подземелий. В сравнении со стандартными игровыми картами данные мода точнее и подробнее. Уже вышел ряд дополнений с картами столиц, оплотов классов, маршрутов перелетов и прочим. С их помощью легко найти нужного NPC или не пропустить важный квест. В частности, **Atlas Legion** поможет не заблудиться в новых подземельях.

Handynotes_LegionRares&Treasures показывает на карте и мини-карте сокровища и особых монстров. И не просто их расположение, но и трофеи, которые можно получить с сундучков или трупа! Жутко удобно: можно не отвлекаться на босса, если вам нужны кольчужные штаны, а с него падают кожаные. К основной модификации **Handynotes** выпущены дополнения, показывающие сокровища Дренора, особые места в столицах и на фестивальных локациях и массу прочих подсказок. **Deadly Boss Mods** позволяет не ударить лицом в грязь в подземельях. Он отображает предупреждения о грядущей смертельной атаке, отсчитывает время до применения боссом способности и показывает еще ряд советов и подсказок. Основной мод прекрасно работает с боссами актуального дополнения, Legion. Для всех прочих дополнений собраны отдельные паки, которые можно устанавливать, если появится желание сходить в рейды **Cataclysm** или **Burning Crusade**.

■ ■ ■

РАЗУМЕЕТСЯ, приятные, полезные и попросту необходимые модификации, созданные терпеливым и преданным сообществом за двенадцать лет существования World of Warcraft, отнюдь не ограничиваются вышеперечисленными. Но подробный рассказ о них затмит масштабом даже ультраширокие мониторы LG. А пока что наша цель – помочь новичкам улучшить визуальную сторону игры и начать верить в то, что моды для World of Warcraft вовсе не роскошь. Особенно если у вас современный широкий экран. ■

УВИДЕТЬ СУРАМАР

САМЫЕ КРАСИВЫЕ ЛОКАЦИИ WOW: LEGION

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Давным-давно, тысяч так десять лет назад, Расколотые острова были частью материка Калимдор. Но после Великого Раскола они отправились в самостоятельное плавание. Путешествие вышло недолгим: большая часть островов погрузилась на дно, разве что столицу ночных эльфов удалось спасти. А потом чародейка Эгвин похоронила в затонувшем храме останки аватары Саргераса. И это деяние сделало давно забытые острова центром нынешних действий во имя спасения Азерота. Десять лет назад чернокнижник Гул'дан поднял острова со дна морского, чтобы добраться до гробницы Саргераса. Это закончилось для него фатальной неудачей, но в результате Расколотые острова вернулись к жизни. Хотя на мореходных картах территория не значилась, да и приключенцы не забредали в эти края, если не считать некоторых шаманов.

Но все изменилось, когда вторая версия Гул'дана предприняла вторую попытку открыть порталы для демонов Пылающего Легиона. И произошло это именно здесь, на крайнем юге известного нам мира. Правило Расколотых островов – «никому не говорить о Расколотых островах» – больше не действует. И мы отправляемся к этим странным и прекрасным землям. Первой остановкой на нашем пути станет Азсуна.

МОНИТОР LG ULTRAWIDE – МИР ДОЛЖЕН БЫТЬ ШИРОКИМ!

Изначально, еще во времена **Warcraft II**, гробница Саргераса на карте мира обозначалась как крошечный островок. В **Warcraft III: The Frozen Throne** мы увидели небольшой архипелаг, ну а в дополнении **Legion** попали уже на обширный континент, сравнимый по размерам с Нордсколом и Пандарией. Что произошло с географией Азерота?

Нам кажется, все просто: раньше мониторы были маленькими и квадратными, поэтому и мир приходилось делать компактным. Теперь же обзор расширился, и новые континенты становятся все просторнее. А представьте, что будет, если дизайнеры **Blizzard** получат ультраширокие мониторы LG Ultrawide!

АЗСУНА

НЕКОГДА Азсуна была цветущим краем, и правили им эльфы. Остатки их величественных построек мы и поныне можем видеть на юге Азсуны, где некогда располагался город Нар'талас. Его правитель, принц Фарондис, пытался спасти свой народ, но в результате погубил его. С тех пор призрак принца обречен вечно существовать среди бывших подданных, ненавидящих и проклинающих его. Сам город почти разрушен, по руинам бродят наги, армия королевы Азшары.

ИМЕННО ЗДЕСЬ, в Нар'таласе, в древние времена высокорожденные эльфы Сурамара практиковались в искусстве магии. Самый знаменитый университет магии в Азероте почти цел и даже функционирует, вот только преподаватели и ассистенты несколько изменились за прошедшие века. А отправляет нас сюда синий дракон Сенегос, старейшина драконов, обитающих в Покоях Лазурного Крыла. Он совсем слаб и, похоже, умирает. Но, может, ему можно как-то помочь? Разгадку упадка рода синих драконов мы будем искать в силовых руинах Заркенара.

ШТОРМХЕЙМ

ДАВНЫМ-ДАВНО врайкулы покинули Нордскол в поисках своей священной земли. Такой землей и новым домом для них стали неприступные горы и долины Штормхейма. Здесь самые доблестные воины кланов Кровавого Тотема и Камня Силы сражаются пред великим хранителем Йотнаром, чтобы доказать свое мастерство и после смерти попасть в Чертоги Доблести.

Обитель валарьяров, величайших воинов-врайкулов, парит в небе над Штормхеймом. Души погибших воинов наставляет и тренирует хранитель Один. Но валарьяры не могут покинуть пределы Чертогов из-за заклятия волшебницы Хелии, приемной дочери Одина. Некогда она стала первой из валь'кир, существ, доставляющих в Чертоги Доблести души героев, и за это возненавидела своего отчима.

А глубоко под землей сокрыт мрачный подземный мир Хельхейм. Сюда низвергаются души недостойных мертвецов, и бесчестные воины веками пытаются снискать славу, сражаясь друг с другом в бесконечной битве.

ВАЛЬ'ШАРА

ДРЕВНИЙ ЛЕС ВАЛЬ'ШАРЫ – священное место для всех друидов. Здесь Малфурион Ярость Бури учился магии природы у полубога Кенария. Здесь выращено Древо Жизни Шаладрассил. Древние друиды создали Валь'шару как отражение Изумрудного Сна – именно так выглядел бы Сон, если б мог существовать в Азероте. Друиды по сей день правят этими роскошными зелеными лесами, по которым бродят дриады и единороги; здесь чувствуют себя как дома кентавры и драконы.

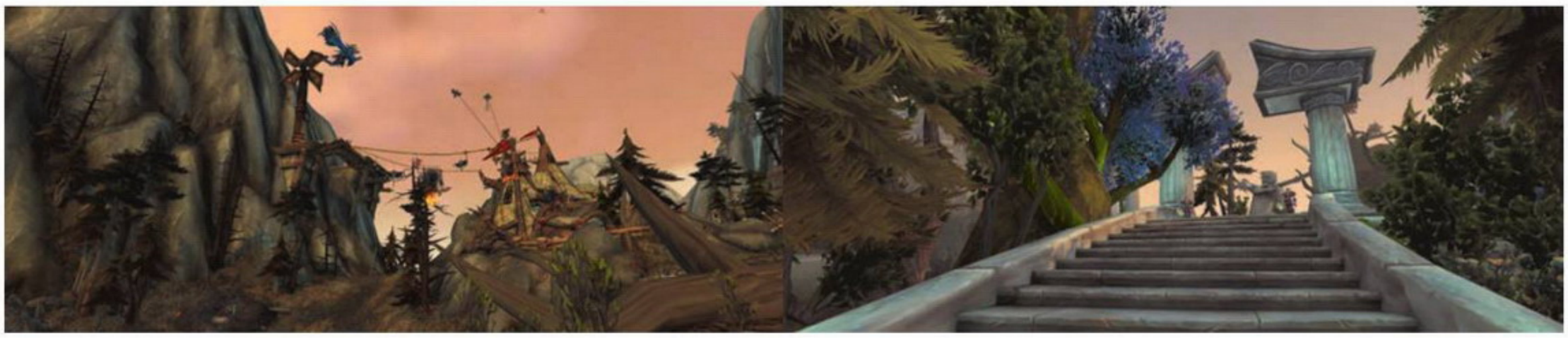
Но теперь этот лес в опасности. Древо Жизни осквернено Ксавием, повелителем Изумрудного Кошмара. Под его корнями, в чаще Темного Сердца, заточенные в вечном сне сатиры пробудились и хотят возмездия. Всепроникающее зло сводит с ума кентавров и дриад. Отравленные корни уже подступают к храму Элуны. А самое страшное, что могущественный Кенарий не может противостоять гибельному разрушению: он слишком глубоко погрузился в Изумрудный Сон.

ДРУИДЫ – не единственные обитатели Валь'шары. На западе добравшиеся до Расколотых островов люди выстроили городок Браденсбрук, а рядом с ним высится крепость Черной Ладьи. Здесь был похоронен лорд Кур'талос Гребень Ворона, погибший во время Войны древних. Но теперь его останки исчезли, а отважные защитники крепости восстали из мертвых – и вовсе не в мирных целях. Крепостью завладел Легион, и воскрешенный лорд Кур'талос теперь стоит во главе армии призраков.

КРУТОГОРЬЕ

ЗДЕСЬ, НА САМОЙ ВЫСОКОЙ ГОРЕ АЗЕРОТА, веками жили в мире племена тауренов и загадочный подземный народец – дрогбары. Некогда дрогбары были рабами черного дракона Нелтариона, но отважный и мудрый вождь Халн Крутогор освободил их, навеки изгнав Смертокрыла из Крутогорья.

Однако после вторжения Пылающего Легиона тысячелетний союз распался. И не только дрогбары попытались захватить Крутогорье силой, но и вожди четырех племен тауренов умудрились рассориться. Некогда Халн сумел объединить враждующие кланы, чтобы повести их в битву против Легиона в Войне древних, и этот мощный союз получил особое благословение Кенария – оленьи рога. Теперь же Майла Крутогор, молодая наследница вождя Хална, должна повторить его подвиг. Но готовы ли племена Речной Гривы, Кровавого Тотема и Небесного Рога забыть о раздорах и поклясться в верности неопытной Майле?



КРУТОГОРЬЕ НЕ СЛИШКОМ БОГАТО разнообразными пейзажами. Здесь мы видим горы, горные пещеры и горы, покрытые снегом. Но зато в столице тауренов, Громовом Тотеме, мы совершим путешествие во времени. Побываем в шкуре Хална Крутогора, повстречаемся с Кенарием и испытаем на врагах мощную силу тауреновского «Му-у».

А ЕЩЕ В ГОРАХ СОХРАНИЛСЯ ТАЙНЫЙ ВХОД в логово Нелтариона, позже получившего прозвище Смертокрыл. Дракон давно был изгнан из этих мест, и теперь его логово стало убежищем совсем другого злодея. Да и кто знает, какие тайны и сокровища были много лет сокрыты от наших глаз?

СУРАМАР

ЧЕМ ДАЛЬШЕ мы отходим от обители высокомерных шал'дорай, тем сильнее разрушения и виднее следы постигшей эту землю катастрофы. На юго-западе разверзлось залитое потоками Скверны и населенное демонами ущелье Оплот Оскверненной Души. В туннелях Фаланаара обитают чудовищные пауки и твари фал'дорай. Храмы и гробницы Тел'анора обратились в руины, и по ним бродят иссохшие, там же охотятся хищные гарпии. Но при этом перед нами еще не самые опасные места Азерота. В Багровой чаще поселились эльфы, беженцы из Валь'шары. А на побережье, в Яндвике, обитают агрессивные врайкулы.

Однако сильнее всего пострадал Расколотый берег. Эта часть города не попала под магический щит и ушла на дно. Именно здесь до Великого раскола находился храм Элуны, позже ставший гробницей Саргераса. Эта территория полностью захвачена демонами Пылающего Легиона.

НЕКОГДА НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ были властителями Азерота, но потом мир вокруг них начал приходить в упадок, и они решили укрыться под магическим куполом. Под его охраной столица шал'дорай, Сурамар, не ушла на дно во время Великого раскола. Эльфы тысячи лет черпали энергию из Ночного Колодца.

Но ничто не вечно, и сейчас последние носители великой эльфийской культуры медленно погружаются в хаос. Ведь Ночной Колодец начинает истощаться, а отлученные от него эльфы превращаются в помраченных, и их тела начинают разрушаться. Если не подпитывать их маной, они утратят рассудок и станут иссохшими.

Город пострадал во время Великого раскола, и часть его ушла под воду. Оставшиеся под куполом районы сохранились, но общий упадок коснулся и их. И лишь в богатых кварталах, жители которых имеют неограниченный доступ к энергии Ночного Колодца, жизнь остается такой же, как десять тысяч лет назад. По крайней мере, внешне.

РАСКОЛОТЫЕ ОСТРОВА полны тайн и необычных, прекрасных уголков. Особенно с широким обзором, который обеспечивают мониторы LG Ultrawide, дающим эффект присутствия без всяческих шлемов виртуальной реальности. По этим территориям можно бродить часами и постоянно находить нечто новое и неизведанное. Да, эта прогулка может быть смертельно опасной. Но есть вещи, за которые не страшно умереть пару-тройку раз в культовой онлайн-игре! ■

ГЕЙМПАД, КОТОРЫЙ МЫ ЗАСЛУЖИЛИ

Обзор Steam Controller

НИЖНЯЯ КРЫШКА УСТРОЙСТВА ВЕСЬМА ФУНКЦИОНАЛЬНА: не только скрывает отсек с батарейками, но еще и отличается парой удобных дополнительных кнопок

Под занавес шестого поколения консолей игровая индустрия пребывала в депрессии – многим казалось, что эпоха консолей завершается, PS4 и Xbox One не выстрелят и гостиные начнут пустеть. Именно в ту нелегкую пору **Valve** выступила с грандиозной идеей соединить вместе PC и консоль, дав людям возможность сидеть на диване, играя в свои любимые PC-игры, купленные в Steam.

Задача остановить извечное противостояние «консольщиков» и «пекарей» была поистине грандиозной и требовала совершенно нового геймпада – такого, чтобы позволял стрелять без снижения меткости и поддерживал даже те игры, где геймпад не предусмотрен в принципе. То есть мог прикидываться сочетанием клавиатуры и мышки.

И вот наконец амбициозное устройство под названием Steam Controller добралось до российского рынка – за его распространение у нас отвечает «**Бука**».

Жесткий старт

Итак, заветная коробочка прибыла в редакцию. Внутри лежит сам контроллер, пара батареек, шнур USB – micro-USB, устройство приема сигнала и хаб для него – на случай, если от системного блока сигнал идет плохо и вы хотите поднять приемник повыше. Ничего лишнего и сложного, сразу понятно, что куда втыкать, приступить к игре можно буквально за минуту.

Батарейки расположили с умом: сзади есть крышка на защелке, заодно играющая роль пары дополнительных клавиш управления. Батарейки крепятся под ней, но не в центре контроллера, а в утолщенных «боках». Когда батарейка встает на место, сверху выдвигается фиксатор – болтаться элемент питания не сможет. Для извлечения батарейки надо отжать фиксатор вверх, тогда она выпадает из своего углубления прямо в руку.

В редакции устройство вызвало примерно одинаковую реакцию у всех. «Ух ты! Тот самый контроллер от Steam? Ой, что-то пластик дешевый. И скрипит.

ВИД СПЕРЕДИ: левый трекпад, кнопка вызова карты и инвентаря, кнопка «Steam», кнопка вызова меню, правый трекпад, стик, буквенные кнопки

А вот это будет пачкаться. Ну да, дизайнеры не из Apple». Приходится признать, что на фоне какого-нибудь DualShock 4 внешний вид контроллера не впечатляет.

Все выглядит дешево и незатейливо, словно перед нами не готовый серийный продукт за 50 долларов, а концепт. Кнопочки достаточно свободно ходят в нишах, вызывая невольные ассоциации с контроллерами от **Sega**, стик жестковатый и не дарит тактильного восторга, как, например, стики от **Sony**.

С другой стороны, во время игры эти придирки не играют роли: стик слушается отлично, кнопки нажимаются без усилий. Правда, поначалу из-за непривычного расположения я частенько терял клавишу «X», но со временем руки запомнили, где она располагается.

Кажется, что штуковина такого размера просто обязана быть громоздкой и неудобной, но нет – инженеры Valve сделали так, что геймпад лежит в руках идеально. После пятичасовых игровых сессий руки не затекали, даже никакой усталости не было.

Единственная серьезная претензия к эргономике – это бампера. Они непростительно жесткие. В игре иногда даже лишний раз в инвентарь не лезешь, лишь бы не взаимодействовать с ними. А в играх, где бампера используются очень активно (в нашем случае – **GTA 5**), и вовсе приходится менять хват: указательные пальцы ставить на бампера, а средние на курки. Не критично, но поначалу очень непривычно.

Специфические черты

Суть Steam Controller, понятное дело, не в бамперах, а в трекпадах. Сразу скажу, я убежденный ненавистник этого типа устройств ввода. Работая на ноутбуках, я не просто подключал мышку, я заклеивал тачпады картоном, если аппаратно их нельзя было отключить.

Так вот, трекпады у Steam Controller прекрасны! То ли дело в чуть вогнутой форме, то ли в обратной связи, но они не вызывают ни усталости, ни дискомфорта и к тому же неплохо понимают, что именно ты от них хочешь. И чем больше ты с ними общаешься, тем удобнее и точнее они становятся.

Пока устройство выключено, трекпады не активны – нажимаются с трудом, не дают отклика. Но после включения они становятся почти живыми – мягко прогибаются под пальцами, приятно поскрипывают, слегка вибрируют. Даже без разметки всегда четко понимаешь, в какой части правого трекпада сейчас находится твой большой палец.

Отдельно отмечу ту самую пару нижних клавиш, образующихся крышкой. Это колоссальное подспорье, особенно для экшенов. Во-первых, потому что это еще две кнопки, на которые можно назначить важные команды. Во-вторых, нажимать эти нижние клавиши нужно незанятыми средним и безымянным пальцами (при альтернативном хвате – мизинцем и безымянным). Зачем это нужно? Поясню.

В КВЕСТЫ ИГРАТЬ вообще одно удовольствие – знай перемещай себе курсор да кликай

Если у вас по умолчанию спринт стоит на кнопке «Y» (или любой другой из правой нижней группы), то прожимать его приходится тем самым большим пальцем, отвечающим за правый трекпад (мышку). Поэтому

МОЯ НАСТРОЙКА ПОД DIABLO 3. Названия действий по умолчанию сбивают с толку, но с геймпада их переименовывать было откровенно лень

быстро бежать и крутить головой не получается. А вот если назначить бег и прыжок на нижние клавиши – спокойно спринтуем и прыгаем, не теряя контроля над курсором.

Еще и стрелять можем одновременно. Получаем ту же степень свободы, что и на клавиатуре.

Настройся и играй

Поскольку контроллер должен позволять без промаха разить врага в шутерах, основные испытания прошли в новой **Deus Ex**. Не в стелсе, разумеется, а через агрессивный стиль – с ввязыванием в каждую драку и полной зачисткой враждебно настроенных персонажей на уровне.

Контроллер показал себя отлично: если вначале стрелять приходилось в основном из укрытий и очередями в тело, то к концу прохождения я уже довольно уверенно раздавал хедшоты из пистолета одиночными выстрелами. Движущиеся цели удавалось вести довольно прилично, но вот с прицелами, особенно снайперским, все оказалось не так удобно – цель постоянно ускользала, трекпад за ней не поспевал.

Здесь и заметна главная проблема: при всем своем техническом совершенстве небольшая площадь трекпада все же не может на равных конкурировать с мышью и просторным ковриком. Или быстрые, но не слишком точные движения, или возможность целиться белке в глаз – но не на бегу, а из-за угла.

При сравнении с обычными геймпадами у Steam Controller меткость явно выше. Если говорить про одиночные игры, то после перехода в гостиную уже через пару недель вы не будете чувствовать нехватки меткости или свободы движений. В сетевых придется привыкать дольше и наверняка потребуется углубиться в дебри настроек, затачивая контроллер под себя.

Если игровые новинки мы просто запускаем и играем, то со старыми играми из каталога Steam все обстоит немножко более занятно. На каждую из них уже есть предустановленные настройки, которые наверняка покажутся вам неудобными и потребуют доработки. И вот здесь контроллер раскрывает свои истинные возможности – в нем действительно можно настроить все! Например, левый трекпад можно «оформить» как девять отдельных виртуальных кнопок – и навесить на них цифры, чтобы менять оружие в **Duke Nukem 3D**. Не нужен стик? Давайте превратим его в круговое меню! В игре нет мышки? Давайте просто отключим правый трекпад! В общем, свобода такая, словно на выборах победили либеральные анархисты.

Я пошел в экспериментах еще дальше – за пределы уютной среды Steam. И с третьей попытки собрал себе вполне удобное управление для **Diablo 3**.

Правда, тут есть свои тонкости: контроллер сам переключает настройки только для игр из Steam, поэтому приходится загружать нужную раскладку самому, долго копаясь в не самых логичных меню. А переключать раскладки надо – то, что хорошо и удобно для перемещения по рабочему столу, совершенно не подходит для Diablo или **Heroes of Might and Magic 3**.

ВОТ ТАК УСТРОЙСТВО ВЫГЛЯДИТ В КОРОБКЕ. Непосредственно под ним – батарейки и USB-передатчик. А вот шнур, инструкцию и хаб нужно искать под противоударной картонкой

Как вариант, можно попробовать добавлять сторонние игры в библиотеку; по идее, тогда Steam должен запоминать настройки для них. У меня, впрочем, это не сработало: настройки не переключались на базовые при выходе из игры, приходилось переставлять их самому. К слову, для многих популярных игр не из Steam уже есть готовые пресеты от сообщества – хотя не факт, что они придутся вам по вкусу. Мне вот, к примеру, совершенно не подошел их вариант раскладки для Diablo 3.

Подытоживая

Нераспробованной оказалась только одна функция – гироскоп. По сути, это довольно крутое решение для гонок, но я не поклонник жанра, так что тестировать оказалось не на чем.

Комплектных батареек при интенсивном использовании мне хватило на три дня – на мой взгляд, это мало, особенно по сравнению с живучестью DualShock. Подозреваю, заряд активно расходуют всяческие вибрации контроллера. Дальше я подключил шнур и благополучно играл по нему, а люди, не любящие провода, наверное, поставили бы аккумуляторы.

Кстати, интересный момент: при подключении через шнур выключить контроллер, зажав на пять секунд кнопку «Steam», не получится – только вынув шнур из USB-порта.

Общие же впечатления, несмотря на дешевый пластик и жесткие бампера, – положительные. Steam Controller оказался на удивление удобным и заметно более точным, чем контроллеры от Sony и **Microsoft**. Играть в современные игры из библиотеки Steam с поддержкой геймпадов – одно удовольствие, во все остальное тоже можно, но уже подгоняя настройки под себя. И да, если рассматривать Steam Controller не как простой геймпад, а как инновационный гаджет, то он явно стоит своих денег. Все его проблемы типичны для устройств первого поколения, по которым еще не прошлись напильником и шлифовальной машинкой.

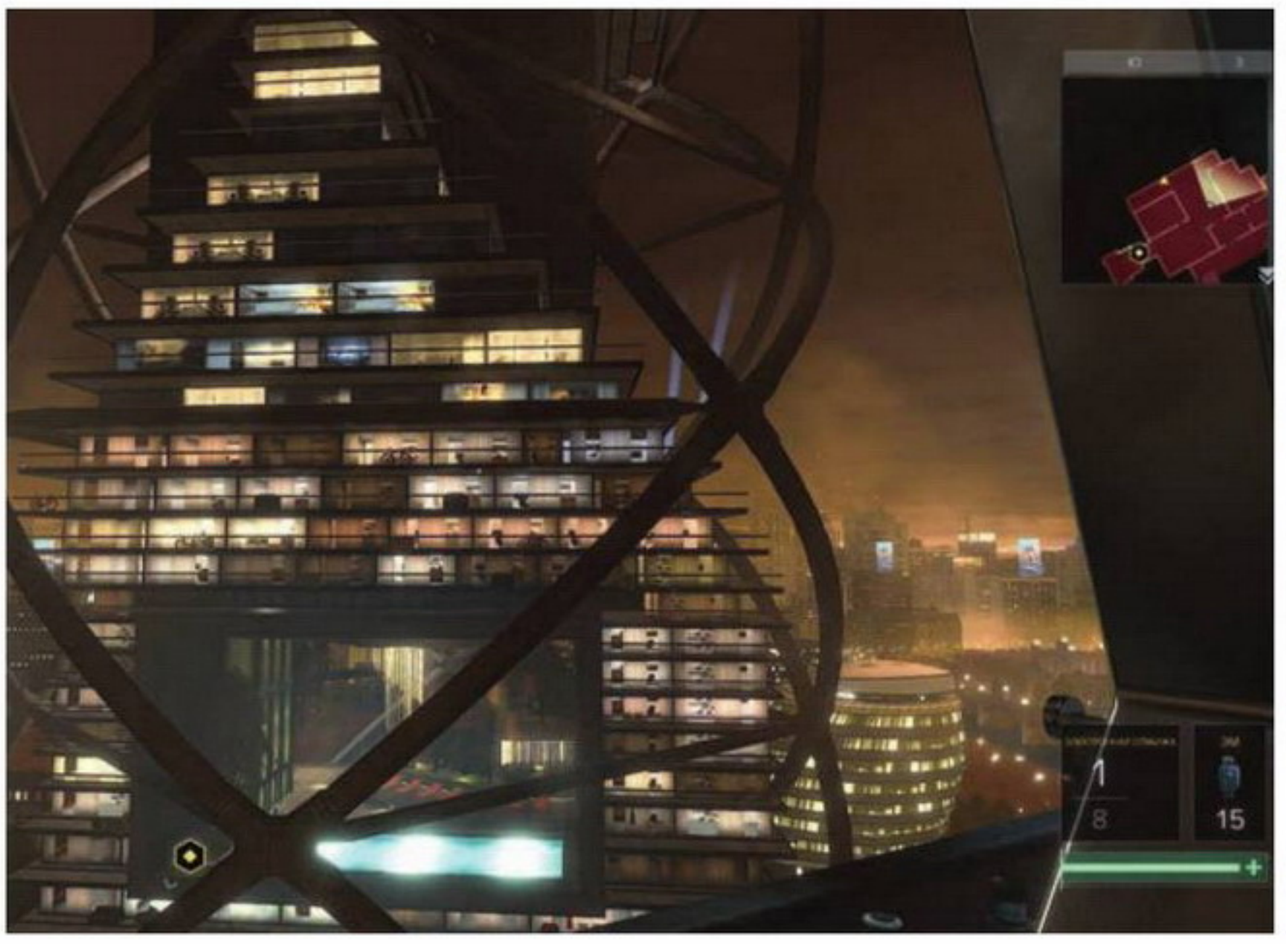
Но дождемся ли мы второй итерации?

Устройству пока не хватает продуманной программной оболочки – покупатели геймпадов обычно любят включать и играть, а не тратить полчаса на калибровку настроек управления. Если вы убежденный поклонник PC и до этого с геймпадами дел не имели, то Steam Controller – очень неплохой вариант. Вас не будут раздражать недоработки дизайна и отпугивать настройки, а плюсы игры с дивана очень быстро перевесят дискомфорт от привыкания к новому.

И еще это отличное устройство для тех, у кого дома живут дружелюбные кошки. Типичная история – только сел поиграть, как приходит кот и укладывается на руки вздремнуть. Спустя полчаса пальцев уже не чувствуешь... Так вот, с контроллером проблема решилась: я теперь спокойно играю, положив руки на кота. И все довольны. ● *Евгений Пекло*

ЛЕВЫЙ ТРЕКПАД можно превратить в меню аж на шестнадцать кнопок. Мне больше девяти никогда не требовалось

СКРИНШОТ ДЕЛАЕТСЯ комбинацией кнопки «Steam» + правый курок. Удобно всегда, кроме тех случаев, когда вы хотите сделать скриншот во время стрельбы



ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Ultrawide-мониторы глазами редакторов

ФОТОГРАФИИ
не передают реальных размеров монитора

Широкоформатные мониторы крепко оккупировали нашу редакцию. С ними сталкиваешься в видеостудии, в стримерской, в комнате «железячников». На них играют в игры, монтируют видео, с их помощью делают тесты для видеокарт. Но вот чего с широкоформатными мониторами раньше не делали – так это не сажали за них редакторов выполнять ежедневную работу. А ведь это не такая глупая мысль, как может показаться: для редактирования текстов обычно приходится использовать два монитора, а тут представляется шанс обойтись одним. И вот какие у нас остались впечатления.

Дмитрий Шепелев

Первое, что хочется сказать про Ultrawide, – впечатляет. Штука и впрямь чертовски здоровая, видеть ее на своем рабочем столе странно, но приятно. Поначалу кажется, что место ей скорее где-нибудь на «Нормандии» или «Энтерпрайзе». И не монитор вовсе, а какая-то футуристическая панель управления. Это впечатление поддерживается и дизайном – сдержанно-элегантным и максимально технологичным. Когда сидишь за Ultrawide, кажется, что он повсюду, занимает все обозримое пространство. Для эффекта погружения это очень ценное свойство. Но есть свои нюансы.

Людям, у которых, как и у авторов этого текста, имеются проблемы со зрением (в частности, близорукость), придется работать за широкоформатником исключительно в очках. Он действительно настолько громаден, что разглядеть, не щурясь, что творится по углам, проблемно. Придвинуться вплотную тоже нет возможности, чисто физически. Если же вы сидите максимально близко, а текст, положим, растягивается на всю ширину экрана, придется крутить головой чаще, чем на первом ряду кинозала. От этого изнеженный организм редакционного работника быстро устает.

Но вместе с указанными незначительными минусами в полной мере раскрываются и плюсы. Работа с текстами и источниками приобретает совершенно иной формат. Открытый Word и нужную веб-страницу можно спокойно держать рядом на одном экране. Нет нужды постоянно щелкать туда-сюда, выносить какие-то ключевые имена и термины в отдельный файл и прочими способами отнимать у себя время. Просто переведи взгляд. При работе с какими-нибудь объемными базами данных это наверняка феноменально удобно.

А еще благодаря размерам монитора страницы в Word или PDF открываются целиком, так что можно объективно оценить, как расположен текст или расставлены изображения, – есть полная картина.

В общем, мне кажется, что редактор текстов вряд ли способен в своей работе раскрыть весь потенциал монитора формата 21:9, но определенные преимущества он точно дает, и весьма заметные.

Евгений Пекло

Впервые работать за Ultrawide-монитором мне пришлось на стримах – именно с такого монитора шла трансляция нескольких выпусков «КиноГероев». Там Ultrawide зарекомендовал себя двояко: изображение было для меня слишком мелким, а окно игры не растянешь – поедет соотношение в трансляции. С другой стороны, на одном мониторе помещались все необходимы окна – игра, XSplit, чат, донаты.

Когда же монитор оказался на моем столе, оттеснив двух предшественников назад, ситуация «мне мелко» повторилась. Сначала я попробовал воспользоваться штатными настройками Windows, которые позволяют масштабировать элементы системы для слабовидящих. Но тут высокое разрешение показало зубы – увеличенные окна стали очень замыленными, нечеткими. В итоге я просто придвинул монитор поближе сантиметров на двадцать, и это полностью решило проблемы: иконки стало видно хорошо без «прищуривания», надписи читались без напряжения. Благо ножки подставки сделаны очень компактно и удалось пристроить к ним клавиатуру, не потеряв в свободном пространстве на столе.

Вообще, ножки удивили меня сильнее всего. Несмотря на то, что подставка по сравнению с размерами экрана выглядит просто крошечной, со своей задачей она справляется просто отлично. Я ожидал, что Ultrawide от любого тычка будет терять равновесие, но он держится устойчиво, словно прибитый гвоздями. Возможно, дело в том, что изогнутая форма позволила поместить центр тяжести ближе к центру опоры. Для меня это очень заметный плюс – не люблю, когда что-то болтается или неустойчиво. Особенно, если это мебель или техника.

С текстами работать на таком экране одно удовольствие: сразу влезает и два окошка ворда с текстами, и браузер, и еще остается место для двух мессенджеров, куда постоянно стучатся коллеги по рабочим вопросам. Разбирать скриншоты тоже очень удобно – можно рядком расположить штук пять разных окошек проводника и одновременно просматривать картинки, сразу определяя, что в какую папку скинуть. Если даже на двух мониторах раньше приходилось постоянно переключаться между окнами, то здесь в рамках одной задачи можно расположить все необходимое сразу на виду и вместо лишних кликов мышки просто переводить взгляд. Два экрана не всегда взаимодействуют идеально, иногда в них теряется курсор мыши, да и места они занимают на столе больше, чем один широкоформатник. В общем, все вроде по мелочам, но в целом удобство для меня весьма заметное. Я бы с удовольствием продолжил работать за Ultrawide и после тестового периода – ну да кто же мне позволит!

КОГДА ВИДИШЬ
текст с рецензией на монитор на этом самом мониторе, возникает очень необычное ощущение

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 29 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** по горизонтали / по вертикали – 178°/178°
- **Интерфейсы:** DisplayPort 1.2, 2x HDMI 1.4, 3,5-мм аудиовыход на наушники
- **Дополнительно:** встроенные динамики 2x 5 Вт
- **Энерго-потребление:** 32 Вт
- **Комплектация:** кабель питания, адаптер питания, кабель HDMI, основание подставки, держатель для кабеля, стойка, брошюры, CD
- **Размеры:** 70,2x41,4x20,5 см (с подставкой)
- **Вес:** 5,4 кг (с подставкой)
- **Цена на октябрь 2016 года:** 22 000 рублей (350 $)

ЭВОЛЮЦИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Тестирование широкоформатного монитора LG 29UM68

Мы продолжаем знакомиться с линейкой широкоформатных мониторов LG, и сегодня у нас на тестах одна из самых доступных моделей – 29UM68. Кстати, прямой потомок протестированного нами в том году монитора LG 29UM67, а значит, мы еще и оценим, в каком направлении движется компания.

Дизайн

Комплект поставки незамысловат: обычная картонная коробка, внутри которой лежит инструкция, диск с драйверами, кабель HDMI на 1,8 м, а также небольшой блок питания на 48 Вт. Забегая вперед, отметим, что энергопотребление у монитора снизилось, а вместе с этим уменьшился и адаптер питания, к тому же он теперь совмещен с розеткой.

А вот внешне панель почти не изменилась. Тонкий корпус, глянцевый пластик и… совершенно иная подставка ArcLine, не такая массивная, а куда более изящная. Правда, регулировок опять минимум – только по углу наклона. Нужно больше – придется покупать кронштейн с VESA-креплением.

Остальное почти не изменилось. На нижней грани стоит пара неплохих динамиков на 5 Вт и джойстик управления, сзади, перпендикулярно корпусу, расположились пара HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 и 3,5-миллиметровый выход на наушники. Ни DVI, ни акустического входа тут нет, но на видеокартах DVI встречается все реже, а звук и по цифре можно вывести.

Матрица

Что же касается матрицы, то вместо AH-IPS в 29UM68 используется более привычная IPS разрешением 2560x1080. Максимальная яркость, заявленная производителем, упала с 300 до 250 кд/м2, но частично это искупает матовая поверхность экрана. В остальном же, по документам, матрица почти не отличается от предшественницы. Контрастность – идеальные 1000:1, время отклика – 5 мс, углы обзора – 178 градусов по вертикали и горизонтали.

Приятно, что LG не забыла про игры. Монитор поддерживает технологию AMD FreeSync, умеет высвет-

РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗМЕРЕНИЙ				
Режим	Яркость, кд/м²	Контрастность, соотнош.	Черный, кандела	Температура, кельвин
Пользовательский	243	680:1	0,35	6700
Режим чтения	70,5	470:1	0,15	4900
Фото	241	690:1	0,35	7000
Кино	242,5	680:1	0,35	6800
Игры FPS 1	238,4	590:1	0,4	7100
Игры FPS 2	224,6	360:1	0,62	7200
Игры RTS	234,6	470:1	0,5	7100
Пользовательский (игры)	238,7	560:1	0,43	7100

лять темные зоны при помощи функции Black Stabilizer, а также снижать время задержки вывода сигнала (опция Dynamic Action Sync). Еще для игр есть несколько цветовых профилей, и они тут вовсе не для галочки.

По нашим замерам, матрицу действительно настраивают на заводе. «Из коробки» монитор показал почти идеальную температуру в 6700 K, гамму в 2,3 и яркость 245 кд/м² при контрастности в 680:1 и ΔE00 равной 3,3. Пожалуй, единственное, в чем матрица чуть подвела, – тесты на равномерность подсветки: верхние углы выбиваются примерно на 14–16%. Хотя для игр это не критично.

Настроек монитора у LG полный набор, начиная с разных режимов масштабирования, Picture-by-Picture, выбора гамм и заканчивая точной подгонкой цветов по системе RGB. Тут же отметим, что дисплей поддерживает фирменные утилиты OnScreen Control и Dual Controller. Первая дублирует основное меню дисплея, а вторая позволяет подключить к одному монитору два компьютера.

Если же говорить о недостатках, то придраться можно лишь к двум вещам. Во-первых, динамики тут слабее, чем у старших моделей. Во-вторых, контрастность по краям матрицы чуть ниже, чем по центру. В остальном – никаких претензий. Приятная картинка, отличное соотношение сторон и обоснованная цена. За 29UM68 хотят 22 000 рублей. Конкуренты за аналогичные модели просят примерно на десятку больше.

● *Николай Арсеньев*

+ ПЛЮСЫ +

+ Достойная заводская калибровка
+ Матовое антибликовое покрытие
+ Удобное меню и ПО
+ Устойчивое основание

– МИНУСЫ –

– Засветка по углам
– Глянцевый корпус

ИЗБАВЛЯЕМСЯ ОТ ПРОВОДОВ

Тестирование саундбара LG SH7B

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** саундбар + сабвуфер
- **Мощность:** 4x 40 Вт (динамики) + 200 Вт (сабвуфер)
- **Частотный диапазон:** нет данных
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, S/PDIF (оптический), HDMI-in, HDMI-out, LAN
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Дополнительно:** пульт ДУ, система LG Music Flow, поддержка Dolby Digital, DTS
- **Размеры:** 106x5,3x8,5 см (саундбар), 17,1x32x25,2 (сабвуфер)
- **Вес:** 2,8 (саундбар) + 4,5 кг (сабвуфер)
- **Цена на сентябрь 2016 года:** 23 000 рублей (350 $)

Сегодня у нас на тестах необычный тип акустики – саундбар **LG SH7B**. В редакции он оказался по двум причинам. Первая – нам откровенно надоело искать место для классических наборов 2.0 и 2.1; вторая – нас вдобавок еще достала куча проводов. И если в случае компьютера это не такие большие проблемы (всего-то надо разгрести лишних полметра столешницы и добавить в этот ад проводов еще четыре кабеля), то в случае телевизора и проектора (можно прочитать как PlayStation 4 или Xbox One) задача стоит куда острее. Колонки надо вешать на стену, незаметно проводить к ним кабеля, а уж если речь зайдет о системе типа 5.1 – так это, если делать по уму, еще и стены долбить, и обои переклеивать надо! Короче, мы решили поискать варианты попроще – и заказали на тест саундбар.

LG SH7B

Комплект поставки у акустики достойный. В симпатичной коробке мы нашли LAN-провод, оптический кабель, инструкции, крепления на стену, пульт ДУ и сами колонки. Последних в нашем случае две. Первая – сам саундбар, вторая – небольшой сабвуфер. Пойдем по порядку.

Если вы не в курсе, как выглядит саундбар, то вот вам краткое описание. Представьте, что у 42-дюймового телевизора кто-то оттяпал полоску в пару сантиметров и красиво ее оформил. Представили? Вот это и есть SH7B. Длинная пластиковая коробка, прикрытая спереди металлической решеткой и украшенная по бокам серебристыми вставками. Строго, стильно и, как оказалось, очень удобно.

Правила установки

Найти для саундбара правильное место проще, чем для пары классических колонок. Он прекрасно ложится на стол перед монитором, гармонично смотрится под любым телевизором и даже удобно располагается под экраном проектора. Легче его повесить и на стену: пробил перфоратором четыре дырки, прикрутил два комплектных кронштейна, привинтил к ним саундбар. И никаких полок покупать не надо, и правильные углы установки рассчитывать не приходится.

Пожалуй, единственное, чего не хватает именно SH7B, – каких-нибудь выдвигающихся ножек-подставок. Если колонка кладется на полку, то она смотрит четко вперед, а не на вас. Конечно, простенькие подставки можно приделать и самому – на нижней части корпуса для этого будто специально оставили множество технических отверстий, – но хотелось бы видеть такое в стандартной комплектации.

В плане же коммутации SH7B обыгрывает любую классическую стереопару. В идеале ей нужен один провод – тоненькое питание, как у ноутбука. Источники? Это вообще отдельная песня.

Подключаем

В принципе, можно обойтись вообще без проводов и ограничиться встроенными Bluetooth и Wi-Fi. Последний тут, правда, пока для галочки. Колонка способна подцепиться к домашнему роутеру, но доступ к ней открывается только с компьютера или телефона/планшета, причем исключительно через специальное приложение LG Music Flow. А оно и не особо стабильно работает, и поддерживает только музыкальные сервисы, Google Cast и YouTube. В общем, идея с Wi-Fi пусть и здравая, но не особо живая.

Зато Bluetooth беспроблемный. Цепляется к любому устройству, стабильно работает в перегруженной Wi-Fi-сетями квартире и, самое главное, прекрасно справляется с фильмами и клипами. Мы специально проверяли – никакого рассинхрона ни с обычным Media Player Classic, ни с YouTube. С играми, к сожалению, не все гладко – звук отстает от картинки. Не так чтобы сильно, но, уверены, многих это будет раздражать. Выход? Использовать провод.

И вот тут саундбар опять кладет на лопатки большинство классических стереопар, предлагая стандартный 3,5-мм джек, оптический вход и пару HDMI-in/out. То есть если пойти самым простым путем, то по проводам можно подключить сразу три источника.

Однако в системе «телевизор-консоль-ТВ-приставка-медиапроигрыватель» гораздо интереснее обойтись всего одним кабелем. Телевизор можно использовать в качестве ресивера и подключить к нему по HDMI все источники, а звук на саундбар вывести либо одним HDMI (ТВ должен поддерживать функцию HDMI CEC/ARE), либо по более распространенной оптике. Причем, если телевизор относительно новый, управлять громкостью саундбара можно с одного ТВ-пульта. Удобно? Не то слово!

Кстати, по поводу управления. На самой колонке, прямо по центру, стоит небольшой дисплей. А сзади, слева, – питание, переключение источников, Wi-Fi и клавиша для подключения дополнительных динамиков (об этом ниже). Для всего остального есть небольшой пульт ДУ, который удобнее и функциональнее. Собственно, с него, помимо уже описанного, можно выбрать один из пресетов эквалайзера, включить режим Mute и самостоятельно подстроить частоты.

О главном

ЛАКОНИЧНЫЕ ЛИНИИ вместо змей и клубков проводов – вот что главное в этой системе

Теперь перейдем к главному – звуку. В самом саундбаре стоят четыре динамика. Два высокочастотника и столько же среднечастотников. Плюс есть небольшой сабвуфер из МДФ. Сделан он тоже интересно. Ему нужен только провод питания, а звук на него приходит по воздуху. Другими словами, саб можно поставить в любую точку комнаты. И да, на общее звучание системы это не влияет, так как низкие частоты не определяются в пространстве.

Что же касается качества звука, то к нему можно подойти с разных сторон. С одной – сравнимая по цене классическая стереопара звучит покруче. С другой – это не значит, что SH7B играет плохо. Наоборот.

В фильмах эта акустика буквально взрывает мозг и передает пламенный привет всем соседям на ближайших этажах. Саундбар в буквальном смысле превращает комнату в небольшой кинозал. Взрывы, перестрелки, нарочито выделенные голоса героев – все это заполняет комнату и создает потрясающий эффект, которого очень сложно добиться от обычной акустики.

В играх впечатления не настолько яркие, но тут вопрос скорее к звукорежиссерам, которые явно проигрывают своим коллегам по кинематографу. Зато в играх гораздо острее ощущается, насколько классно саундбар позиционирует звуки. Ошибиться, с какой стороны что происходит, просто невозможно. А при желании систему можно превратить в полноценный суррaунд-комплект. Если прикупить пару беспроводных колонок из серии Music Flow (где-то от 3500 рублей за штуку), саундбар их подхватит и будет использовать в качестве тыловых динамиков. Правда, для этого звук придется кидать по кабелю – либо по HDMI, либо по оптике.

И напоследок пару слов скажем о проигрывании музыки. Тут, надо признаться, SH7B похвастаться нечем. Звук получается нормальным, но о сверхдетализации или берущих за душу высоких и средних частотах речи даже не идет – для идеального воспроизведения саундбару не хватает ни размеров самого корпуса, ни размеров динамиков. Плюс еще накладывается узкая направленность колонки, рассчитанная на сидящего четко по центру зрителя.

●●●

Впрочем, общего впечатления это не портит. Саундбар полностью оправдал все наши ожидания. Он экономит кучу места, проще в установке, чем обычные колонки, и в случае конкретно нашей модели нуждается в гораздо меньшем количестве проводов. В общем, наше мнение – это идеальный вариант для домашнего кинотеатра и консолей. Рекомендуем. ● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

На данный момент видеокарты с чипом **AMD Radeon RX 460** показывают лучшую производительность в своем сегменте. Доступная как по цене, так и наличию в магазинах **PowerColor Red Dragon Radeon RX 460** – отличный выбор для «Дешево и сердито». А на сэкономленные деньги проапгрейдим процессорный кулер до **Deepcool Gammaxx 200T**.

За счет новой материнской платы **ASUS B150-PRO** расширим набор доступных интерфейсов у системного блока «Накопил!». Старая знакомая, **PALIT GeForce GTX 960 JetStream**, подешевела и без особых жертв вписывается в оговоренный бюджет.

Раздел «Смерть тормозам» потерял сотню мегагерц с процессором **Intel Core i5-6500**. Но цель оправдывает средства. Теперь мы можем себе позволить видеокарту **Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-3GD** на базе разогнанного **GPU NVIDIA GeForce GTX 1060**.

«Все на максимум» подтягивает некоторые упущения предыдущей конфигурации. И если такие «улучшайзеры» жизни геймера, как Sonic Radar и GameFirst, покажутся полезными далеко не всем, то уровень защиты компонентов системы на диких просторах наших электросетей пригодится многим.

Интересная особенность системы «Займи, но купи» – выносная информационная панель из комплекта видеокарты **Palit PA-GTX1070 GAMEROCK 8G+ G-PANEL**. На ее экран выводятся основные параметры работы видеокарты. Бонусом идут два дополнительных USB-порта, которые никогда не бывают лишними.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX 4350 (Vishera, 4 ядра, Socket AM3+, 4,2–4,3 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5050 ($80,9)
Кулер: Deepcool Gammaxx 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	880 ($14,1)
Материнская плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	4310 ($69,1)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C9	1590 ($25,5)
Видеокарта: PowerColor Red Dragon Radeon RX 460, AXRX460 4GBD5-DHV2/OC (AMD Radeon RX 460, 1090–1212/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 130 ($162,3)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3360 ($53,9)
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1800 ($28,9)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2020 ($32,4)
Системный блок:	29 140 ($466,8)
Замена ЦП: AMD FX 8320E (Vishera, 8 ядер, Socket AM3+, 3,2–4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2580 ($41,4)
Замена корпусного вентилятора: Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 26,6 дБ)	240 ($3,9)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C9	1590 ($25,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1970 ($31,6)
Со всеми наворотами:	35 520 ($569)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1100 ($17,7)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1860 ($29,8)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2200 ($35,3)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1Вт)	8320 ($133,3)
С периферией:	49 000 ($784,9)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8050 ($129)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	500 ($8,1)
Материнская плата: ASUS B150-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6690 ($107,2)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSC	3140 ($50,3)
Видеокарта: PALIT GeForce GTX 960 JetStream, NE5X96001041-2061J (NVIDIA GeForce GTX 960, 1203–1266/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	14540 ($233)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3360 ($53,9)
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1800 ($28,9)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2020 ($32,4)
Системный блок:	40 100 ($642,4)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1360 ($21,8)
Замена кулера: Deepcool Theta 31 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 18–33 дБ)	250 ($4,1)
Установка SSD: 60 ГБ Silicon Power Velox V60 SP060GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, запись – 502 МБ/с, чтение – 552 МБ/с)	2280 ($36,6)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1970 ($31,6)
Со всеми наворотами:	45 960 ($736,2)
Мышь: A4Tech Bloody V5M (3200 dpi, проводная)	1460 ($23,4)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2300 ($36,9)
Колонки: SVEN BF-11 (2.0, 2x 18 Вт, 40–20 000 Гц)	3110 ($49,9)
Монитор: ASUS VS247NR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	9790 ($156,9)
С периферией:	62 620 ($1003,1)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	14 990 ($240,2)
Кулер: Deepcool Gammaxx 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	880 ($14,1)
Материнская плата: MSI Z170-A PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x SATA Express, 2x PS/2, 4x USB 3.1, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, DisplayPort, аудио)	7620 ($122,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	3480 ($55,8)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-3GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620–1847/8008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	18 730 ($300,1)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3360 ($53,9)
Корпус: ZALMAN ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2410 ($38,7)
Блок питания: Thermaltake LT-650P (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 6x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3250 ($52,1)
Системный блок:	54 720 ($876,6)
Замена кулера: Deepcool Gammaxx 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	730 ($11,7)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-RX480D5-8GD-B (AMD Radeon RX 480, 1120–1266/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 3x DisplayPort)	4770 ($76,5)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	2960 ($47,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1970 ($31,6)
Со всеми наворотами:	65 150 ($1043,6)
Мышь: A4Tech Bloody A6 Blazing (4000 dpi, проводная)	1650 ($26,5)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2350 ($37,7)
Колонки: Logitech Z443 (2.1, 55 Вт, 55–18 000 Гц)	5000 ($80,1)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-2 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	11 300 ($181,1)
С периферией:	85 450 ($1368,8)

Ценовые войны

Конкуренция – двигатель прогресса вперед, а цен – вниз. **AMD Radeon RX 460** умело выдавила из сегмента своего основного конкурента **NVIDIA GeForce GTX 950**. Рецепт победы прост: чуть больше fps, чуть ниже цена. Но вот-вот на прилавках появится **GeForce GTX 1050,** и тут уже «красным» придется несладко, ведь производительность новинки обещана на уровне **RX 470** при меньшей цене. Начнется очередной виток ценовой войны за покупателя. Жаль, такого накала страстей не наблюдается на процессорном рынке. Иначе конфигурации этого номера были бы еще интереснее.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны 05.10.16, по курсу $1 = 62,43 рублей

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 590 ($265,8)
Кулер: Deepcool Gammaxx 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	1610 ($25,8)
Материнская плата: ASUS Z170 PRO GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	10 790 ($172,9)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	3480 ($55,8)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX1060-O6G-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620-1873/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	24 980 ($400,2)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5330 ($85,4)
Корпус: ZALMAN Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	4480 ($71,8)
Блок питания: Thermaltake LT-650P (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 6x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3250 ($52,1)
Системный блок:	70 510 ($1129,5)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	910 ($14,6)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	2960 ($47,5)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston UV400 SUV400S37/240G (SATA Rev. 3, запись – 490 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4710 ($75,5)
Замена кулера: Deepcool FROSTWIN v2.0 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21 дБ)	760 ($12,2)
Со всеми наворотами:	79 850 ($1279,1)
Мышь: Oklick HUNTER (5040 dpi, проводная)	2000 ($32,1)
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 клавиш, подсветка, USB-хаб)	4700 ($75,3)
Колонки: SVEN BF-111 (2.0, 2x 25 Вт, 32–20 000 Гц)	5920 ($94,9)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	12 380 ($198,4)
С периферией:	104 850 ($1679,5)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	23 420 ($375,2)
Кулер: Deepcool Gammaxx 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	1610 ($25,8)
Материнская плата: ASUS Z170 PRO GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	10 790 ($172,9)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	6440 ($103,2)
Видеокарта: Palit PA-GTX1070 GAMEROCK 8G+ G-PANEL, NE51070T15P2-1041G+G-PANEL (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1556–1746/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	35 470 ($568,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3360 ($53,9)
Корпус: Thermaltake Urban T31 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио, док-станция для HDD)	6100 ($97,8)
Блок питания: Thermaltake LT-650P (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 6x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3250 ($52,1)
Системный блок:	90 440 ($1448,7)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1970 ($31,6)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1A2400C14	6380 ($102,2)
Установка SSD: 240 ГБ Silicon Power S60 SP240GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	5300 ($84,9)
Замена кулера: Deepcool FROSTWIN v2.0 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21 дБ)	760 ($12,2)
Со всеми наворотами:	104 850 ($1679,5)
Мышь: Logitech G502 RGB (12 000 dpi, проводная)	5720 ($91,7)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5930 ($95)
Колонки: SVEN HT-435D (5.1, 110 Вт, 45–22 000 Гц)	7090 ($113,6)
Монитор: BenQ GW2870H (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	14 210 ($227,7)
С периферией:	137 800 ($2207,3)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,0-4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	26 600 ($426,1)
Кулер: Deepcool FROSTWIN v2.0 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21 дБ)	2370 ($38)
Материнская плата: ASUS MAXIMUS VIII RANGER (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3400 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x SATA Express, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	12 790 ($204,9)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	6440 ($103,2)
Видеокарта: Palit PA-GTX1080 Super Jetstream 8G, NEB1080S15P2-1040J (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1708–1847/10000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	48 200 ($772,1)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5330 ($85,4)
Корпус: NZXT H440 (ATX, 140 мм, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	8230 ($131,9)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-700AH2NK (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4310 ($69,1)
Системный блок:	114 270 ($1830,4)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5490 ($88)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1A2400C14	6380 ($102,2)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4020 ($64,4)
Установка SSD: 500 ГБ Samsung 750 EVO MZ-750500BW (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	9840 ($157,7)
Со всеми наворотами:	140 000 ($2242,6)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6160 ($98,7)
Клавиатура: Logitech G510S (проводная, 136 клавиш, подсветка, ЖК-дисплей)	9700 ($155,4)
Колонки: SVEN MS-3000 (2.1, 80 Вт, 35–25 000 Гц)	9160 ($146,8)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B1 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	15 999 ($256,3)
С периферией:	181 019 ($2899,6)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	131 840 ($2111,9)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	9550 ($153)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	34 240 ($548,5)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16	31 420 ($503,3)
Видеокарты: 2x Palit PA-GTX1080 GAMEROCK Premium + G-Panel , NEB1080H15P2-1040G (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1746–1885/10500 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	113 160 ($1812,6)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	24 100 ($386,1)
Жесткие диски: 10 ТБ Seagate Skyhawk ST10000VX0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	33 170 ($531,4)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850 ($77,7)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	30 130 ($482,7)
Блок питания: Thermaltake Baikal W0431, TP-1500AH5CEG (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	19 110 ($306,2)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	12 500 ($200,3)
Мышь: Razer Mamba Chroma Tournament (9 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7200 ($115,4)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	49 000 ($784,9)
Мониторы: 3x BenQ GW2765HT (IPS, 27 дюймов, 2560x1440, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 1 Вт)	81 600 ($1307,1)
Со всеми наворотами:	581 870 ($9320,4)

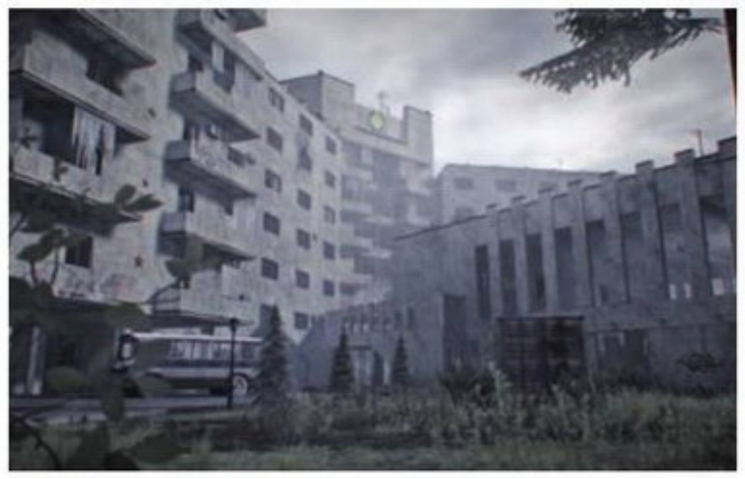
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

В связи со сменой редактора мы неоправданно затянули выдачу игр для авторов писем из «Почты» августовского номера, за что приносим свои искренние извинения. Призами стали электронные копии **Divinity: Original Sin – Enhanced Edition**, предоставленные замечательным магазином GOG.com.

Почта «Игромании»

На ваши вопросы сегодня отвечает главный редактор.

ЧЕМ БОЛЬШЕ ЛИЦ В КАДРЕ, тем больше угара!



НЕ ВСЕМ ИНДИ-ПРОЕКТАМ НУЖНЫ компании-издатели или гранты

Письмо №1

Как вы относитесь к идее проводить периодически на сайте опросы с выбором ведущих для передач на Twitch (например, «Игромании утром»). Некоторых хочется видеть чаще, некоторые ведущие «не заходят». Интересно было бы узнать о любимчиках зрителей. Возможно, стоит спросить у самих зрителей, нужен ли такой опрос вообще. Денис ИВАНОВ

Спасибо за предложение! Идея с выбором ежемесячного лучшего ведущего кажется довольно интересной. Действительно, для редакции важно знать, кто наиболее любим публикой, и стараться сажать его перед камерой как можно чаще. С другой стороны, мы и так можем отследить зрительскую любовь – достаточно проанализировать просмотры передач за месяц. И такой подход, в отличие от прямого голосования, сможет избавить нас от возможных накруток.

Есть еще один тонкий момент: мы хотим, чтобы в кадре сидели люди, которые делают «Манию», а не парочка отдельно нанятых лиц. Чтоб у зрителей не возникало ощущения, что «Игромания» – это два знакомых человека в кадре и все. Трансляции должны быть отражением редакционной жизни, одной ее гранью, а не дискретным явлением. Но когда ты совмещаешь стримы с другими рабочими процессами, вырываться в студию получается далеко не всегда. Может, и ведущий готов сидеть в кадре семь дней в неделю, зрители были бы рады его видеть там каждый день, а рабочий график протестует. Так будет ли смысл проводить выборы, если народный избранник по их итогам все равно не сможет появляться в кадре чаще?

Письмо №2

Какой вы видите игровую индустрию спустя пять или десять лет? И, на данный момент, какие релизы могут быть более перспективными в 2017 году, на ваш взгляд? Петр ПЕРМЯКОВ

Делать прогнозы всегда очень интересно. Отвечаю навскидку, это не серьезная взвешенная аналитика, а именно ответ на неожиданно заданный вопрос. Предположу, что браузерные игры потеряют популярность, а мобильные займут всю доступную им нишу и перестанут расти. Консоли по-прежнему будут популярны, на подходе будет девятое поколение, в котором, возможно, не будет привода для дисков. Карманные приставки наверняка вымрут, не выдержав конкуренции с мобильными телефонами. Со шлемами виртуальной реальности наиграются все, кто этого хочет – и разработчики, и потребители. В итоге сформируется устойчивая ниша. Предположу, что VR-устройства четко разделятся на более простые, для просмотра кино, и более дорогие, для погружения в игры, – примерно как смартфоны и планшеты. Полагаю, VR для кино будет заметно популярнее, чем игровой.

Вырастет число стран, где игры признают искусством и будут поддерживать на государственном уровне. Инди-сектор из краудфандинга и «домашних» проектов массово мигрирует в эту грантовую среду. Оттуда перспективных разработчиков будут выманивать к себе крупные компании. Наверняка сформируется принципиально андеграундное инди-движение, которое будет отрицать создание игр под чьим-либо крылом.

ОЧЕНЬ МНОГО VR-УСТРОЙСТВ появится одновременно, и сложно предсказать, как будет формироваться этот рынок

ВОТ КАК-ТО ТАК в ближайшем будущем будут выглядеть все магазины дисков. Которые доживут

КОГДА игры вдруг надоели

Крупные игровые серии будут продолжать процветать и приносить миллионы долларов. **Call of Duty**, вероятно, перейдет к схеме выпуска одной игры раз в два года. Кроме GOG и Steam, скорее всего, появятся еще два-три крупных игрока, и все эти площадки начнут серьезно конкурировать. Магазины с дисками окончательно перепрофилируются в гик-шопы для продажи коллекционок, мерчандайза, настолок и комиксов. Игры на дисках будут выпускать ограниченными тиражами для онлайн-магазинов.

А ответ на вторую половину вопроса мы будем готовить в январском номере. Это обширная тема, уж явно не для одной только «Почты»!

Письмо №3

Здравствуйте, уважаемая редакция «Игромании»! Хотел получить у вас совет. Ваш журнал я читаю с самого его создания. Всегда являлся ярым фанатом компьютерных игр, но в последние три года у меня пропал интерес к ним. Хотя не сказать, что я очень стар (мне сейчас 26 лет), но что-то произошло, из-за чего, читая очередную рецензию на игру, я говорю себе: «Ну да это ерунда, сейчас не сделают так, как раньше». Появилось ощущение, что, прочитав рецензию, я уже прошел игру, узнал про нее все. Собственно вопрос: как вернуть себе интерес к играм? Я говорю сейчас не о тотальной зависимости, а о здоровом интересе, который позволил бы мне если не вернуть то чувство восторга, которое возникало «тогда», то хотя бы прикоснуться к нему. И еще: а у вас за годы интенсивного гейминга чувство усталости от игр не появлялось? Олег БОЧЕНИН

Боюсь, у меня для вас грустные новости: то самое чувство восторга уже не вернется никогда. Потому что оно было доступно другому человеку, тому самому, которым вы были раньше. А сейчас вы другой человек. Падение интереса к ранее любимым темам обычно связано не столько с потускнением некогда зеленой травы, а именно что с изменениями внутри нас. Да, людям свойственно меняться, но вовсе не значит, что эти изменения – к худшему.

По поводу вопроса о том, как вернуть. Для начала серьезно подумайте – а зачем? Может, разумнее будет поискать новые источники эмоций. Можно рисовать, петь, читать комиксы, смотреть сериалы, начать делать диорамы – что-нибудь точно придется по душе и зацепит. А игры… Отдохните от них. Попробуйте вернуться позже. Только не ищите в играх старые эмоции и ощущения, постарайтесь найти что-то новое. Игровая индустрия постоянно развивается с одной глобальной целью – дарить новый опыт. И искать в играх стоит именно его.

Что касается второй половины вопроса – подобный кризис у меня был. Как раз когда плотно стал работать на сайте «Игромании» и игры из хобби превратились в работу. В итоге я просто стал разделять игры на «для души» и «по работе» и вот как-то так и преодолел этот период.

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Мы стараемся читать все письма, а самые интересные публикуем в журнале. Как всегда, авторов опубликованных посланий мы награждаем – в этот раз копиями игры **Grim Down**, предоставленными нам магазином **GOG.com**. Ваши письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Привет! В этот раз придумали конкурсы по ключевым темам номера, поэтому один про девушек, а другой – о спортивных играх.

Мозговой штурм

Фотопамять №1

Красота

ДЕВУШКИ

Девушки прекрасны и опасны, словно драконы. Особенно, если они занимаются косплеем. Мы покажем некоторые фрагменты их костюмов, а от вас ждем названия игр или игровых серий (там, где конкретную игру назвать не получится). Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 ноября.*

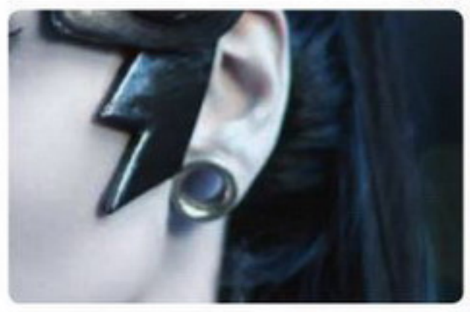
1

5

2

6

3



7

4

8

Фотопамять №2

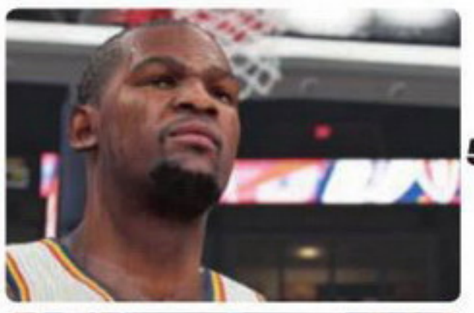
Здоровье

СПОРТ

Здесь встретились спортивные игры и достойный приз, за который действительно придется побороться. Мы отобрали для вас 8 спортивных симуляторов и ждем максимально точных их названий. Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 ноября.*

1

5



2

6

3

7

4

8

ПРИЗ

Игровая мышь **Oklick 725G DRAGON Gaming Optical Mouse** (http://oklick.ru/)

ПРИЗ

Игровая мышь **Oklick 785G SCORPION Gaming Optical Mouse** (http://oklick.ru/)

Подведение итогов конкурсов за №09 /2016

Фотопамять №1

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Command & Conquer: Tiberian Sun
2 Сварог
3 Dune 2000
4 Star Wars: Galactic Battlegrounds
5 Age of Empires 2: The Age of Kings
6 Warcraft III: Reign of Chaos
7 KKnD2: Krossfire
8 Command & Conquer: Red Alert 2

ПОБЕДИТЕЛЬ
Александр ГАВРИЛОВ

ПРИЗ
Необычная игровая мышь
Mad Catz R.A.T. 1
(http://madcatz.com.ru)

Фотопамять №2

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Borderlands 2
2 The Elder Scrolls 3: Morrowind
3 Doom
4 Castlevania: Symphony of the Night
5 Super Mario Bros.
6 The Legend of Zelda: Link's Awakening
7 Grand Theft Auto: San Andreas
8 World of Warcraft

ПОБЕДИТЕЛЬ
Юлия КУРМАНОВА

ПРИЗ
Крутой коврик для мыши
Mad Catz G.L.I.D.E.
(http://madcatz.com.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Фотопамять 10. Ноябрь**»).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию, год рождения и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в январском номере журнала.

Евгений Пекло,
главный редактор

БУТЕРБРОДНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА

Немножко кухни, о которой не любят рассказывать

Если вы работаете в PR-сфере и рекламируете медийные продукты, без мероприятий с участием журналистов обычно не обойтись. Во-первых, это хороший инфоповод, который засветит ваш продукт в СМИ. Во-вторых, это удобный формат, чтобы познакомить профессионалов с плодами трудов ваших коллег из производственных отделов. И наконец, это возможность собрать людей в контролируемых условиях. Это, наверное, самое важное.

Не нужно быть экспертом-психологом, чтобы понимать – внутреннее состояние рецензента довольно заметно влияет на его оценку и общее впечатление. Если кинокритику холодно в кинозале, он голодный и хочет поскорее добраться до буфета, фильм ему понравится заметно меньше, чем его коллеге, у которого все хорошо. Поэтому если перед премьерой картины раздать всем в зале большие порции попкорна, то средняя оценка у посмотревших его критиков окажется примерно процентов на десять выше, чем в кинозале, где людей не кормили. Нет, радикально переломить ситуацию это не сможет – хороший фильм похвалят в любом случае, а дурной обругают. Еда просто поднимает настроение, а человеку в прекрасном настроении гораздо проще радоваться удачным режиссерским находкам. Аналогично и на выставках вроде «Игромира»: если выдавать каждому поигравшему в вашу игру на стенде какой-нибудь ништяк вроде футболки или набора наклеек, то и народ будет валить охотнее, и журналист при написании статьи будет испытывать больше положительных эмоций, что обязательно хорошо скажется на ее тоне.

Массовое распространение всевозможных мероприятий с кормежкой и раздачей полезной халявы породило явление, известное в профессиональной среде как «бутербродная журналистика». «Бутербродщику» все равно, что, где и по какому поводу происходит. Для него главное, пользуясь своим репортерским положением, – проникнуть на мероприятие, скушать побольше бутербродов, понаделать максимум селфи с известными личностями и с чувством честно выполненного долга уйти восвояси. Отчета о событии или не будет, или его качество не устроит организаторов.

Уж не знаю, составляет ли кто-то черные списки таких людей, но в профессиональной среде вести о каждом новом «бутербродчике» разносятся довольно быстро. Постепенно человеку с такой славой начинают отказывать в аккредитации на все большее число мероприятий, а коллеги все реже и неохотнее делятся информацией о грядущих кинопоказах и раутах. Нет, вреда от «бутербродной журналистики» особого нет, но пиарщики, которые кровью и потом выбивают из начальства бюджеты на организацию мероприятий, понятное дело, кормить таких людей не желают. Халявщиков не любят нигде.

Наверное, почти в каждом работнике прессы где-то глубоко внутри живет свой «бутербродник». Посмотрите хотя бы на мои габариты – представляете, сколько бутербродов я съедаю за раз? Но истинные адепты халявы все-таки имеют одно важное отличие: бесплатная еда и внимание являются для них основной мотивацией заниматься журналистикой. Им нравится не сам процесс, а только его позитивные побочные эффекты. Как говорилось в одном мудром комиксе, «ты не любишь науку, ты просто пялишься на ее зад, когда она проходит мимо». ■

РЕКЛАМА

ОФОРМИ ПОДПИСКУ

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ ВСЕГО ЗА 180 ₽!*

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить **в любом почтовом отделении** России по каталогам:

«Роспечать»	«Пресса России»	«Почта России»
36254 — Игромания с DVD	20958 — Игромания с DVD	16753 — Игромания с DVD
80347 — Игромания	38900 — Игромания	12319 — Игромания

Еще один способ — **агентства альтернативной подписки:**

Прессинформ: *pinform.spb.ru* | Урал-Пресс: *ural-press.ru*

16+

*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.

LG
Life's Good

21:9
Curved

LG 34UC98-W

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG
ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА